

УБОЙНАЯ ТАКТИКА RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

COMPUTER

Russian Edition

GAMING WORLD

№08(15),
АВГУСТ 2003

45 **НОВЫХ
САМЫХ
ОЖИДАЕМЫХ ИГР**

**ХИТ
ХИТ
ХИТ**

Half-Life 2, Doom III, Tron 2.0,
Rome: Total War, Call of Duty, The Sims 2,
Tribes Vengeance, Prince of Persia 3 и другие!

ГИГАНТСКИЙ

**ПЛЮС
2 CD!**

Preview
репортаж!

**ПИРАТЫ КАРИБСКОГО
МОРЯ – КОРСАРЫ II**

Лучшая игра на пиратскую тематику
на сегодняшний день. Одна из самых
интересных и необычных RPG вообще!



TECH: Тест новейших 3D-акселераторов.
Ноутбуки для игр. Abit IS7-G. Genius COMFY KB-
18M. «Крякнувший Кейс».

№08(15), АВГУСТ 2003
(game)land **СК**
ISSN 1683-4739
9 771683 473009 08>

ВЫБОР БУДУЩЕГО



F 700B

Абсолютно плоский 17" экран,
идеальное соотношение
цена/качество



FL 1710S

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилан г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиоконтакт-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
EISIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Класс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON®
freedom of mind

Digitally yours



Акелла

Battlecruiser Millennium

КОСМОФЛОТ

Gold edition



pc cdrom

Проект «Космофлот» - продолжение лучшего космического симулятора прошлых лет. Теперь перед вами новая игра. Отправьтесь в странствия по галактикам, займитесь перевозкой грузов, зарабатывайте деньги, изучайте инопланетные артефакты, улучшайте свой корабль, освойте планеты и, конечно же, смело встречайте врага в просторах космоса...

- ▷ Новый графический движок - красивейшая трехмерная графика!
- ▷ Возможность отдавать приказы каждому отдельно взятому члену экипажа, который в свою очередь получает опыт и повышает свои умения;
- ▷ Надоело летать? Почувствуйте себя в шкуре пехотинца, как в настоящем 3D шутере, отправившись участвовать в штурме вражеской планеты!



акелла™

© 2003 "Akella"
© 2003 "DreamCatcher"
© 2003 "3000 AD"
www.akella.com

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095) 363-4614 т.



Лучшие игры Е3

Игровая выставка превращается в конкурс красоты...

Из года в год, примерно в 10-х числах мая, в нашей жизни с постоянством кошмара повторяется одна и та же история: мы встаем в 4 утра, едем в аэропорт, летим над океаном порядка 12-13 часов и, совершенно измученные, вываливаемся из самолета в вечно солнечном городе Лос-Анджелесе, где в пьяном угаре проводим три последующих дня, делая вид, что собираем материалы для репортажа о выставке Е3. Хороший предлог, чтобы бесплатно пить пиво на презентациях, шастать по ночным клубам и вообще всячески веселиться, не правда ли?

Electronic Entertainment Expo или Е3 – крупнейшее ежегодное событие в игровой индустрии. Собственно говоря, целый год все издатели и разработчики работают только ради этих трех дней. Игровые компании вкладывают сотни тысяч долларов или в подготовку к мероприятию, или же в исправление его последствий (это когда представленная ими на Е3 игра выглядит отвратительно и подвергается всеобщему осмеянию). А главная цель всех без исключения разработчиков и издателей – получить положительные отзывы от безумной своры пьянчуг, недоумков и лоботрясов, называющих себя игровыми журналистами (это относится, разумеется, и к нашему родному журналу)...

Так было раньше. Но в этом году все изменилось, и на Е3 царил какой-то странный атмосфера всеобщего безумия и отчаяния. Почему? Да потому что на этот раз все издатели дружно сошли с ума и захотели непременно получить нашу награду «Лучшая Игра Шоу». Им, видите ли, теперь уже недостаточно одних лишь положительных отзывов о своих играх! А не получив награды, они считали это личным оскорблением с нашей стороны. Прямо как на «Конкурсе красоты», ей-богу!

Для CGW прошедшая выставка стала форменным кошмаром, хотя мы и пытались, как могли, успокоить кипящие там страсти массовой раздачей наград в хит-параде «10 лучших игр на Е3» (см. Cover Story этого номера), – но, увы, создатели игр почему-то не понимают, что даже если их творение по каким-то причинам не попало на этот раз в хит-парад, это вовсе не означает, что игра нам не нравится! К примеру, не получившая никаких наград PC-версия Halo для меня лично стала одним из главных и самых приятных событий выставки.

Игровым компаниям и вам, наши дорогие читатели, следует понять, что все эти «Списки лучших игр» и «Хит-парады» комплектуются по одному очень простому принципу: туда попадают «наиболее многообещающие» и «наиболее интересно выглядящие в теории» проекты. Подчеркиваю, речь, как правило, идет о вещах, весьма ДАЛЕКИХ от завершения, – например, из трех игр, названных нами «Лучшими на Е3» за последние три года (Star Wars Galaxies, Republic и пресловутая Halo), не вышла еще НИ ОДНА! Более того, большинство проектов, получивших титул «Лучшей игры на Е3», в своем финальном виде имеют очень мало общего с тем, что когда-то демонстрировалось на выставке, – если вообще доходят до релиза. Потому что на самом деле Е3 можно искренне описать одним словом, и это слово: «показуха»!

Наверное, я выразился слишком грубо, приношу свои извинения. Я люблю Е3. И я очень люблю вас, дорогие читатели. В этом году выставка Е3 была просто супер, т.к. компьютер, несколько лет назад оттесненный в сторону «приставками нового поколения», наконец-то вновь начал получать заслуженное внимание со стороны разработчиков, прессы и финансистов. Так что не слушайте мое нытье, а лучше открывайте Cover Story и читайте наш репортаж о Е3. Вы найдете там кучу классных игрушек!

P.S. На закуску: с августа 2003 года часть тиража журнала комплектуется 2 CD, а с сентября – весь тираж поступает в продажу с 2 CD.

Сергей Лянге
Главный редактор

РЕДАКЦИЯ В США

Главный редактор **Джефф Грин**
Редактор **Кен Браун** (Read Me, CD-ROM)
Ведущий редактор **Дана Джонгевард** (Gamer's Edge)
Технический редактор **Уильям О'Нил** (TECH)
Редактор раздела Reviews **Роберт Коффрей** (RPG, Strategy)
Редактор раздела Previews **Том Прайс** (Sims, Sports)
Редактор раздела прохождений и Специальных репортажей **Тьерри Нгуен aka Scooter** (Action, Features)
Литературный редактор **Дженнифер Вулф**

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

COMPUTER Russian Edition
GAMING
WORLD

ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

08(15), август 2003

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долгинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART

Арт-директор **Серг Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ

Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры

Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Алексей Попов popov@gameland.ru,
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
г. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Борис Сковрцов
Издатель
Юрий Поморцев

(game)land

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий
Издательский директор
Евгений Аглеров
Издатель
Николай Фегулов



Журнал «Computer Gaming World
Russian Edition» издается по лицензии
Ziff Davis Media, Inc. 28 East 28th Street,
New York, NY 10016, US

Типография
ОУ ScanWeb, Korjalankatu 27, 45100,
Kouvola, Finland, 246

Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принимим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

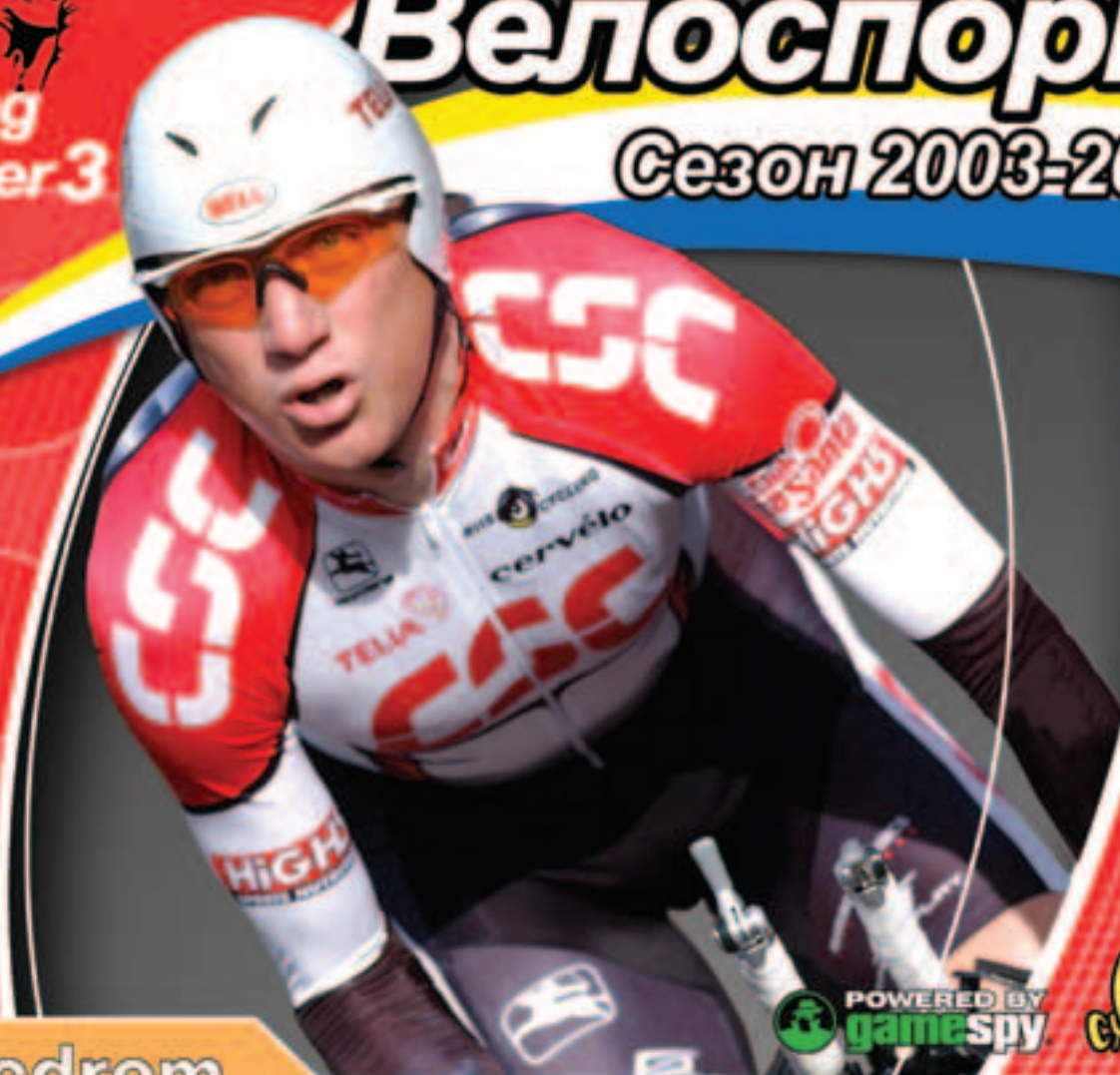
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Computer Gaming World, Russian Edition» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Акелла

Этот безумный Велоспорт

Сезон 2003-2004

Cycling
Manager 3



pc cdrom

POWERED BY
gameSpy



Ты - веломенеджер и должен привести свою велосипедную команду к победе в самых престижных соревнованиях! Заключи контракты с лучшими спортсменами, установи для них режим тренировок, найми лучших массажистов и врачей. И, если ты все сделаешь правильно, наградой тебе станет победа твоей команды в Чемпионате!

- 180 стадионов с богатым визуальными эффектами, реалистичной анимацией и Чемпионатом в режиме мультиплеера;
- самые популярные и не менее изнурительные чемпионаты мира;
- 34 наиболее престижные международные команды;
- оптимизированный движок;
- графическое исполнение - просто улет!



© 2003 "Akella"
© 2003 "Cyanide"
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of
GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.
www.akella.com
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
отомой продавец: (095)363-4614

«Судя по прошедшей выставке E3, грядущий год станет годом подъема и расцвета PC-игр».

12

COVER STORY

Electronic Entertainment Expo

E3: журналисты CGW провели три незабываемых дня в Лос-Анджелесе, изучая новинки игрового мира и задавая непростые вопросы.

8 Новости

Самые значимые события в игровой индустрии за прошедший месяц.

26 Loading...

Представляем потрясающий агг-он к **Anarchy Online** под названием **Shadowlands**, игру **Kreed**, а также армию США, перекрывающую все подходы к выставочному центру, где проходила E3.



32 Read Me

Дети – это такая головная боль... Отныне некоторые американские штаты будут штрафовать торговцев, продающих несовершеннолетним игры с рейтингом Mature. Мы исследовали эту проблему с разных точек зрения. Кроме того, читайте первые впечатления наших журналистов об агг-онах к играм **Medal of Honor** и **SimCity 4**, а также интервью с человеком, создавшим **Bejeweled** и **Bookworm**.

Колонки

35 Хороший, плохой и злой

38 5, 10, 15 лет назад в CGW

38 Самопал

44 Игровые Вселенные

В этом номере вас ждет третья часть предыстории Вселенной **Warcraft** и вступление во Вселенную «Аллодов».

54 Эксклюзив

Spellforce – представитель модного течения эксперимента и поиска новых форм в RTS. Характерным моментом для современных последних стратегий – появление на поле боя персонажа игрока. Теперь это не безликий пассивный дух, направляющий народы на бойню, а конкретное существо из плоти и крови.

112 Игровая альтернатива

«Игра, не прекращающаяся семьсот лет, унесшая тысячи жизней и разорвавшая государства, теперь доступна в современном, практически безопасном варианте. Иногда даже с призами...»

115 Gamer's Edge

Советы разработчика **Galactic Civilizations**, инструкция по планированию боевых операций в **Rainbow Six 3: Raven Shield**, пошаговое руководство для первых 10 минут партии в **Rise of Nations**, путеводитель по **Shadowbane**, проникаем в тыл врага в **Battlefield 1942**, инструкция по проведению игр по локальной сети на дому и рекомендации для тех, кто еще никогда не играл в воргеймы от Джона Тиллера, но очень хочет попробовать. Ну и, разумеется, Самый грязный трюк месяца.

132 Tech

Тест: 13 новейших 3D-акселераторов. Ноутбуки для игр. Первый взгляд: Abit-IS7-G. Genius Comfy KB-18M. «Крякнутый кейс Лойда».

144 Выжуженная земля

Бедный Роберт Коффей! Как его обижают в **Magic Online!**..

Акелла

Дело № 10
Результаты судебно-медицинского
эксперимента были изложены в
отчете, который поступил в
наш кабинет.

LAW & ORDER: DEAD ON THE MONEY

ЗАКОН И СМЕРТЬ ЗА ДЕНЬГИ ПОРЯДОК



pc cdrom



Захватывающая приключенческая игра, основанная на одноименном ТВ-сериале. Нью-Йоркский брокер Джейми Росс была убита насильником в парке... Это еще одно расследование для вас - детектива из специального отдела. Сможете ли вы найти виновного и доказать, что убийство было не случайной выходкой маньяка, а тщательно спланированной операцией?

Сюжет, основанный на популярном сериале; Интригующие детективные расследования; Сотни персонажей, озвученных профессиональными актерами; Реалистично прорисованный мир, четко отображающий происходящее; А также свыше 200 мест, где может быть кто-то изнасилован или убит....



© 2003 "Akella". © 2003 "Universal".
© 2003 Legacy Interactive Inc. Licensed exclusively to DreamCatcher Interactive Inc.
for the world excluding North America. DreamCatcher and The Adventure Company design and mark
are trade marks of DreamCatcher Interactive Inc. All rights reserved.
www.akella.com
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
отомой продажа. (095) 363-4514



При попадании пули в противника из него хлещут фонтаны крови, а взрывы живописно разбрасывают мертвые тела по всему помещению.

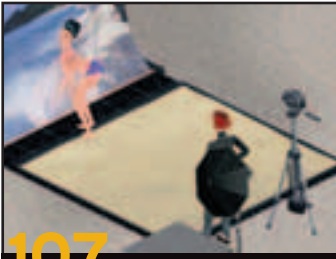
66 XIII
Хорошая новость для всех любителей бельгийских комиксов и поклонников крутых «сюжетных» шутеров.



102 **RISE OF NATIONS**



108 **WC3: FROZEN THRONE**



107 **THE SIMS: SUPERSTAR**

Preview


- 12-25** Preview с выставки E3
58 Farcry
60 Rift Runner
64 Freedom: Battle for Liberty Island
66 XIII
68 Railroad Tycoon 3
69 Age of Wonders: Shadow Magic
70 GODS: Lands of Infinity
72 Казаки 2: Наполеоновские Войны
74 Tribes: Vengeance
76 Space Empires: Starfury
76 Priest
76 Planet Prison
78 The Bloody Magic

Review

- 82** Пираты Карибского моря/Корсары 2
84 Empire of Magic
86 Will Rock
88 Shadowbane
90 Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо
92 Солдаты Анархии
94, 95, 107 Перекройка истории
94 Line of Sight: Vietnam
95 EverQuest: The Legacy of Ykesha
96 Pure Pinball
98 Bloodyryne
100 Firestarter
98 Bloodyryne
102 Rise of Nations
104 Enter the Matrix
105 Medieval: Total War – Viking Invasion
106 Day of Defeat
107 The Sims: Superstar
108 Warcraft 3: The Frozen Throne



36 **READ ME**
Игры этого человека дважды полностью останавливали работу в редакции CGW.



54 **SPELLFORCE**
SpellForce – представитель модного течения эксперимента и поиска новых форм в RTS.

Акелла

POSTAL PLUS



pc cdrom



Перед вами то, с чего начался самый ужасный и кровавый беспредел в компьютерных играх — Postal. Скаandalный, запрещенный во многих странах и все равно получивший запредельную популярность проект. В связи с выходом Postal 2, мы предлагаем вам погрузиться в предисторию этой игры и увидеть то, с чего началось виртуальное безумие.

- На диске с POSTAL PLUS вы также найдете демо-версию POSTAL 2!
- Впервые — оригинальная версия POSTAL, включая эксклюзивные дополнения!
- История о том, с чего поехала крыша у героя так понравившейся всем игре POSTAL 2.



© 2003 "Akella"
© 2003 "Running with Scissors"
www.akella.com

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
бесплатная продажа: (095) 363-4614 г.

Территория новостей

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас. СЕРГЕЙ ЖУКОВ

Беспокойное лето 2003-го никак не может сообразить, какая погода ему больше нравится. От каждодневных смен температуры и давления раскалывается голова, а работа журналиста превращается то в борьбу с закипающими от жары мозгами, то в ленивое постукивание по кнопкам в такт дождю за окном. Лишь неутомимые разработчики продолжают месить игровое тесто, периодически выдавая на пробу очередной... все правильно, шутер.

Shoot happens

К примеру, вслед за напрочь убогой экранизацией *Terminator 3: Rise Of The Machines*, умудрившейся по процентному содержанию отстоя на один кадр пленки уделить даже *Matrix Reloaded*, Atari планирует выпустить одноименную забаву от первого лица. Симу-



лятор шварценеггера, разрабатываемый студией Clever's Games, расскажет нам историю T-800, перепрошитого головастыми хакерами из полного урожая в примерного пионера. Сидя в интеллектуальной консервной банке, игрок сперва будет колоть черепа повстанцам, а после – отправлять на свалку недоумевающих киборгов. Проникшиеся жестяными страстями смогут проглотить удовольствие в сетевой игре на тридцать две персоны, выбрав сторону машин или людей. Авторы сплезно обещают серьезные отличия сторон, море разноразлического оружия (от простейших пистолетов до футуристических стволов, стреляющих сгустками плазмы) и доступную для использования технику. Восстание машин продолжится этой осенью.

Чуть позже продолжение получит и *Battlefield 1942*, обзаведясь вместо заветных цифр не менее культовым окончанием «Vietnam». Digital Illusions обещает порадовать игроков соответствующими антуражами, килотоннами всамделишного вооружения времен вьетнамской экспансии, включая советские танки и авиацию, обновленный движок и поддержку аж шестидесяти четырех параноиков в одной игре. Уже в начале следующего года мы поймем, чем отличается армия вьетконговцев от североамериканских командос.

И если *Battlefield* может спать спокойно, не переживая за популярность сиквела, то провалившийся *Unreal 2* одним своим существованием намекает на то, что неплохо бы разработчикам исправить шаткое положение. Понимая это, сотрудники Legend Entertainment, за полгода сгрызая от досады все ногти, решили, что бесплатный мультиплеерный add-on к их нерадивому гетищу хоть как-то поднимет последнее в глазах безжалостной публики. Нам обещают показать некий «революционный» режим многопользовательской игры, о котором, разумеется, не принято говорить заранее. Видимо, это будет и впрямь что-то уж совсем необычное, коли на его разработку кинули человекокурсы не только самой Legend, но и Epic.

Будем надеяться, что борьба с собой принесет разработчикам *Unreal 2* положительные результаты, как это произошло с *Postal 2*. Правда, бороться Running With Scissors пришлось не с плохим качеством собственной продукции, а с... почталыонами. Интеллектуальные граждане нового света, никогда не бравшие в руки толкового словаря и не имеющие понятия, как может иначе переводиться слово «postal», погали в суд на разработчиков вышеупомянутого продукта. К счастью, RWS нашли адвокатов с большим коэффициентом IQ и доказали, что Чувак не имеет ни малейшего отношения к почте. Как ни странно, но затянувшееся на шесть лет разбирательство можно было бы запросто решить ссылкой на тот же Merriam-Webster Dictionary.

Max Payne, в отличие от Postal Dude, был облизан критиками и журналистами со всех сторон и в скором времени обзаведется сиквелом. *The Fall of Max Payne* продолжит историю неудачливого полицейского, вновь попадающего под обвинение в убийстве сослуживца. Дабы не разочаровывать стопроцентным повторением истории, Макс добровольно сдается под стражу, не отрицая собственной вины. Дальнейшее развитие сценария сопровождается любовной драмой и ведрами slotto. Облагородившийся движок продемонстрирует нам небывалое качество физиономий, комплексные интерьеры и крепко связанный с игровым процессом сюжет. В качестве натурщиков и натурщиц для моделей *Max Payne* разработчики набрали малоизвестных актеров, дабы не светиться в игре лично. Узнать, как выглядит среднестатистический нью-йоркский актеришка, мы сможем еще не скоро – точный срок выхода *The Fall of Max Payne* пока не объявлен.

Еще один окопкокриминальный шутер запланирован сразить нас небывалыми возможностями уже в августе. На сей раз игрока ждет вакантное место на роль бритоголового киллера а-ля Сорок Седьмой. Главным героем *Contract Killer* (ga-ga, именно так оригинально зовется проект IncaGold!) – Dominique True-lion – находится на побегушках у местных ма-



фиози. В качестве рождественских кренделей обещаны: невероятно сообразительный AI (он самый, искусственный), планирование действий до начала миссии, прицельность стрельбы и точность действий подопечного,



меняющиеся в зависимости от усталости оно-го, поддержка режимов от первого и третьего лица и, разумеется, целая кошелка, доверху набитая точно смоделированным оружием. На удивление, до сих пор не представлено никаких скриншотов и демонстрационных роликов, показывающих все прелести *Contract Killer*. Все это настолько подозрительно, что папахивает тухлятиной.

Не менее сомнительными выглядят и стремления консольных разработчиков признать существование PC. Не успел еще остыть *Metal Gear Solid 2*, как студия Sarcot – еще один приставочный монстр наряду с Kopati – анонсировала разработку RPG/action/adventure, не существует даже на консолях! Более того, настрадавшимся «писиши-кам» грозит оценить красоты гетища Sarcot



в разрешениях до 1600x1200, что, согласитесь, не может не радовать. Запланированный на осень релиз расскажет историю противостояния двух приятелей, один из которых ступил (не «сделал глупость», а именно «встал») на путь зла, а второй, по-настоящему, вынужден бегать за бывшим другом, дабы отгрызть тому пятки во избежание эксцессов вселенского масштаба. Если разработчиков не преклинит посреди дороги, то мы получим весьма занятный и чертовски красивый продукт, напроцех лишенный классовых/расовых (читай, платформенных) предрассудков.

Третий эшелон (Гонимы/симуляторы)

Продолжая тему дискриминации, сразу вспоминаем свое лицо при словах «Игра сделана арабскими разработчиками». Да-да, именно они выпускают аркадные гонки под названием *Wadi Basher*. Некая студия Imaginations, позиционирующаяся в славном городе Дубае, не стала далеко бегать за пейзажами и идеей ралли. В качестве антуража были взяты бесконеч-



ные барханы и дюны, а нарезать круги по шести трассам будут шесть скромных внедорожников и четырехколесный мотоцикл. Национальную экзотику пополняют мирно пасущиеся козлы и верблюды, периодически впадающие в бешенство. Несмотря на полное отсутствие признаков расизма в вашей редакции, шансов попасть на страницы журнала у трудолюбивых арабов практически нет. Впрочем, если им удастся сделать что-либо хотя бы отдаленно напоминающее серию *NFS*, этот шанс появится. По крайней мере, до осени, когда появится очередная игра вышеупомянутой серии – *Need For Speed Underground* – время есть. Старайтесь, товарищи гушманы!

Еще одна посредственная фирма – InterActive Vision – тоже стремится отхватить свое место под осенним солнцем. Переключившись с вертолетных симуляторов (кошмары вроде *Search & Rescue 4* или *Vietnam Med Evac* – их рук дело) на самолетные, неутомимые девелоперы выбрали серию *JetFighter*,

анонсировав *JetFighter V: Homeland Protector*. За столь патристическим названием (впрочем, если подумать, то и предыдущие были не менее тимуловскими) скрывается бредовый сюжет, рассказывающий о нападении на США русско-китайского авианосца, доверху набитого крылатыми убийцами «Миг-Сколько-то-там». Вроде холодная война давно закончилась, советская угроза умерла сама собой, а новостские сценаристы продолжают рожать подобную галиматью. В общем, обиженная на весь мир Америка начинает отбиваться от МиГов, как от назойливых мух. Уже в октябре нам предстоит отстреливать врагов над территорией в 40 тыс. кв. миль, воссозданной по фотографиям со спутника, и крушить 180 наземных объектов в наиболее крупных городах страны. Ждем, господа разработчики, с нетерпением, ибо редкая ахинея грозит намусорить на жестких дисках ближайшей осенью.

Задержка в развитии (Аркады/RPG)

В отличие от десятков запланированных на осенний сезон релизов, *agg-on K Dungeon Siege* никуда не то-ропится. Анонсированный совсем недавно, он добавит в игру десяток новых локаций, семьдесят заклинаний и дополнительного героя – гиганта. Сюжет



Dungeon Siege: Legends of Aranna прогонит историю оригинала. Помимо нововведений произойдут и обязательные изменения интерфейса, управления членами партии и прочая мишура. До кучи поопечные герои научатся разговаривать, подчеркивая собственную индивидуальность (разве это не было реализовано еще в первом *Baldur's Gate*?).



Другая RPG-аркада, а точнее, полный клон *Diablo* (чего-то давно их не было) грозит покорить нас... правильно, ближе к осени. Продукт южнокорейской Tronwell Software с незатейливым названием *The Fate* поведаст печальную историю о внутрисемейных проблемах юного воина Лони, отправившегося на поиски пропавшего брата. Братец в свою очередь испарился во время поисков клинка Евклида (этот, знаете ли, геометрически выверенный предмет). Безусловно, в списке преимуществ числятся необычайной красоты эффекты, наличие партии из трех героев, головастый AI и революционный мультиплеер (уже не смешно), реализующий некоторые моменты многопользовательской версии FPS и RTS.

Бумажные генералы (Стратегии)

Последние не перестают быть самым популярным жанром. Пухнувший от новостей подраздел шутеров каждый раз приходится урезать в полтора-два раза, дабы рубрика окончательно не превратилась в киберспортивный бардак. Что же до стратегий, то, несмотря на неудачный спрос, их количество не так велико, как было несколько лет назад. Даже пресловутой серии *C&C* понадобилось солидное количество времени, чтобы обрести жапким *agg-оном*.



Command & Conquer: Generals – Zero Hour добавит в игру пятнадцать никак не связанных между собой миссий, режим *Generals Challenge* и пучок новых юнитов. К бездарности миссий в «Генералах» мы привыкли давно. Вышеупомянутый режим представляет из себя битву с девятью (!) генералами, врученную отрисованными дизайнерами EA, с правом поиметь оных себе в распоряжение в случае победы. А свежеспеченные войска в основном отойдут на сторону американцев. Непонятно, о чем думают разработчики, награждая американцев целой флотилией, а несчастным арабам подсовывая жапкие мотоциклы? И без того никакой баланс *Generals* спешно стремится к абсолютному нулю.

В это же время не успевший появиться на прилавках *Frozen Throne* обрастает патчами, как подросток прыщами. За десять дней Blizzard умудрилась выпустить аж три заплатки, правящие баланс. Параллельно с ними вселенной *WarCraft* занимаются и Fantasy Flight Games, купившие права на разработку настольной игры по мотивам. О проекте не известно практически ничего, но судя по заявлениям авторов, ближе к Рождеству нас ожидает ба-альшой сюрприз, который каким-то образом не утратит атмосферу RTS и внесет свои насквозь положительные коррективы.

Second Death (Онлайн)

Вряд ли популярность вселенной Blizzard даст умереть ее бумажному ответвлению. Аналогичным образом выплывает и графически устаревший еще год назад *World of Warcraft*. Наши друзья из Китая и Кореи своим рвением способны оживить любого онлайнного покойника, будь он хоть по мотивам сказки «Чипполино». Видя это, администрация Таиланда ввела недавно ограничение на игры через Интернет. Всерьез обеспокоившись ненормальной тягой молодежи к подобному виду развлечения, власти островного государства установили «мертвое» время с десяти вечера до шести утра. В это



промежутку ни один житель страны не сможет поиграть в некоторые MMORPG. В список попали *EverQuest*, *Ragnarok Online*, *Star Wars Galaxies*, *Ultima Online* (а старушку-то за что?) и еще целый ряд аналогичных проектов. Ограничение носит временный характер – кошмар закончится в конце сентября. Все это время многочисленные интернет-кафе будут обязаны следовать букве закона, а также устраивать двухчасовые перерывы во избежание смертельных случаев, когда безвольные игроки расставались с жизнями прямо за клавиатурой.

Подобные страсти никаким образом не беспокоят создателей *The Sims*. Неподдельная забота о пользователях и вялотекущие онлайнные дела довели Maxis до истерик. Так, выложенный на официальном сайте саундтрек *The Sims: Superstar* предназначен скорее не для фанатов, а для полных идиотов, не умеющих пользоваться проводником Windows и не способных найти в каталоге с игрой аналогичные треки. А провальная *The Sims Online* ко всем прочим свалившимся на голову бедам недавно обзавелся еще и солидным конкурентом в лице *Second Life*. Ну как тут не свихнуться, если детище Linden Lab не требует даже покупки коробочной версии игры! Любимый желающий может скачать десятимегабайтную клиентскую часть и целиком погрузиться в параллельную жизнь. В качестве еще одного оригинального момента *Second Life* – пожизненная подписка за вести двадцать пять зеленокожих президентов. От такой второй жизни не фокус зачакнуть над кнопками.

Предпочитающим более активные онлайнные развлечения такая опасность вряд ли грозит. Согласитесь, уснуть, отстреливая недругов в каком-нибудь среднестатистическом шутере, довольно трудно. Посему статистика о том, жители какой страны

больше всего тратят времени на подобные игры, имеет двойной смысл. Согласно полученным данным, жители США, лидирующие по абсолютному показателю, ко всему прочему имеют меньше шансов помереть за игрой. Если же взять за основу общее число граждан, то на первое место выходит холодная Исландия. Погелив часы на скромные двести восемьдесят тысяч исландцев, получим, что каждый из них проводит аж по семь часов в год за аналогами *Quake* и *Counter-Strike*. Что забавно, Россия даже не вошла в список испытуемых. Видать, статисты настолько сильно убеждены в наличии огромного количества медведей и водка на душу населения заснеженной, что не стали даже брать нас в расчет. По такой логике и североамериканские соплеменники физически не должны иметь время на игры, шатаясь между Burger King и MacDonald's, а в перерывах пуская пивные сопки перед телевизором, переживая за героев бесчисленных сериалов.

Разное

Впрочем, интриг с головой хватает и в реальной жизни. К примеру, июль месяц оказался весьма богат на сенсации. Главной из них является уход руководства Blizzard North, о котором уже неоднократно писали онлайнные издания. Причиной этого стали многочисленные попытки Vivendi Universal избавиться от своего игрового погряздения, казавшиеся в свое время слухами. Очень странное стремление VU лишить себя жирного куса хлеба с маслом, который приносят им студии вроде Blizzard и Sierra, привело к тому, что пост оставили не только основатели Blizzard North – Билл и Эрик Шейферы и Дэвид Бревик, – но и президент головной компании – Билл Ропер. В качестве основной причины отставки названо желание заняться делами.

Место главы Blizzard North очень быстро занял главный программист серии *Diablo* – Рик Сис. В данный момент в разработке студии находится один проект. В то же время Билл Ропер, уходя, сообщил журналистам, что таких проектов у студии два. Вероятно, второй предприимчивый Билл прихватил с собой. К сожалению, напавшее давление вышестоящего начальства, рассматривающего состояния деп лишь со своей точки зрения. Благодаря такому отношению студия, выпустившая едва ли не самые популярные в мире игры, осталась без лучших умов. Последние же в свою очередь организовали стороннюю контору, о которой мы наверняка еще услышим и не раз.

А Vivendi Universal вряд ли прекратит попытки продать VU Games. Правда, пока что офисы компании от покупателей не лемятся. Несмотря на то что в списке желающих отметились даже Take 2, найти лишние восемьсот миллионов способен далеко не каждый издатель. Однако если вспомнить предыдущие расценки VU, то станет ясно, что цена значительно упала. Видимо, поняв, что о миллиардах лучше не заикаться, компания не только снизила стоимость, но и, как говорят, планирует продать две студии в одной упаковке – VU Games и VU Entertainment. За развитием событий мы обязательно проследим, а вы, соответственно, не забудьте заглядывать на страницы любимого журнала.

Единственное, на что остается надеяться, так это, что Blizzard однажды не станет чем-то вроде Origin Systems, о которой просачиваются редкие



заметки, да и то в основном носящие в себе до боли знакомое словосочетание *Ultima Online*. Что ни говори, а уход Ричарда Гэрриота и закрытие UO2 сказались на жизнедеятельности студии самым прямым образом. Однако недавно в компанию вернулся Энди Холлис, которого сразу определили на роль координатора работ над серией *Ultima*. Жгать продолжения онлайнной версии вряд ли придется, ибо компанию не волнует техническая сторона UO, а четверть миллиона подписчиков затумячивают глаза розовым цветом. Ввиду этого несложно догадаться, что в лучшем случае нас накормят чем-нибудь вроде *Ultima X*, благо тонкий намек на это был сделан ранее самой Origin. Впрочем, несмотря ни на что, новое творение Origin мы вряд ли увидим в ближайшее время.

Не стоит жгать и второго пришествия X-Box раньше конца 2005-начала 2006 года. Microsoft планирует учесть все ошибки предыдущей версии приставки, приведшие к низким продажам в Японии. Пока не известно даже, кому отдадут предпочтение при разработке графического чипа для консоли. Столь неторопливое восхождение на рынок может опять выйти Microsoft боком, поскольку к тому времени уже наверняка будет готова PlayStation 3 и, возможно, гипотетическая платформа от Nintendo под кодовым названием N5. С другой стороны, в руках разработчиков X-Box 2 окажется «железное» преимущество, которое повысит общую производительность консоли и даст солидную фору мелководным новичкам в приставочном мире. Принимая во внимание безграничные средства компании и стремление занять прочную позицию на рынке консолей, вполне может случиться так, что лет через пять мы получим очередную монополию и, как следствие, ожесточенную борьбу прожорливых конкурентов.

Звукозаписывающей индустрии не грозят судебные тяжбы с компаниями-монополистами – число лейблов не поддается счету. И, тем не менее, последние несколько лет отрасль испытывает серьезные проблемы, ища новые пути привлечения средств. Вернуть упавшие продажи альбомов помогут... игры. Точнее, саундтреки, их сопровождающие. По сообщению агентства Reuter, исполнители вроде того же Джереми Соула могут получать по четверти миллиона ежегодно! Учитывая возрастающее количество дисков, содержащих музыку к играм, и повышенный спрос на них, эта идея совсем не кажется бредовой. В ответ на беспокойства «бедных» музыкантов Electronic Arts, «озвучившая» игры серии EA Sports при помощи безызвестных исполнителей вроде Powerman 5000 и Fatboy Slim, планирует украсить *Tony Hawk's Underground* творчеством Dr. Octagon. А трек, сопровождающий *Medal of Honor: Rising Sun*, будет исполнен никак не меньше, чем Hollywood Studio Symphony. Игрокам же на все эти перипетии, по большому счету, плевать. Если музыка хорошая, то какая, в конце концов, разница, кто ее исполнил? MC Hammer, соседствующий на полке с Pain of Salvation и Shpongole, – лишнее тому доказательство. Хотите оспорить? Пишите на zhukov@cgw.ru. Но не забывайте привычное «stay tuned», дабы быть в курсе последних событий.

Акелла

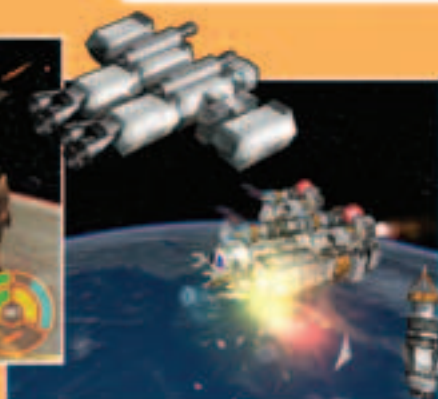
SpacePod

Орбитальные разборки



pc cdrom

POWERED BY
gamespy



Космос - пространство, где каждый день происходит сражения! Поначалу вам предстоит командовать небольшой станцией, собирая ресурсы на орбите. Но вы не один во Вселенной, в погоне за добычей каждый готов перерезать глотку своему ближнему. Возможно ли уцелеть в этой разборке, выходя на орбиту на ветхом, крошечном кораблике, реально ли разбогатеть и превратить свое судно в мощный космический крейсер? Вопрос остается открытым...

- Свыше 50 компонентов для создания гигантского звездного корабля!
- Превосходный компьютерный интеллект и продвинутые тактические возможности
- Огромный выбор оружия и дополнительных бонусов
- Приятная графика и отличные визуальные спецэффекты



© 2003 "Akella"
© 2003 "The Robust Company"
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. www.akella.com
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
открытая продажа: (095) 363-4614 т

COVER STORY

ДА
ЗДРАВСТВУЕТ
PC!

LONG >> LIVE THE

CGW СТАВИТ РЕБРОМ ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ ВСЕ
ОСТАЛЬНЫЕ ЛЕНЯТСЯ ИЛИ БОЯТСЯ ЗАДАВАТЬ

НАКОНЕЦ-ТО!

В первый раз за последние два года сотрудники CGW смогли расслабиться и без помех насладиться проходящей в Лос-Анджелесе выставкой E3 – в этом году над нами не висел дамокловым мечом страшный вопрос: «Что ждет PC-игры в ближайшем будущем?». Почему? Да потому что игровая индустрия сейчас переживает невиданный расцвет, и компьютерные игры по темпам развития ничем не уступают, а где-то даже и обгоняют своих приставочных собратьев.

Да, да, именно сейчас, когда шумиха и ажиотаж по поводу «консолей нового поколения» начинают постепенно сходиться на нет, компьютер как игровая платформа – вновь занимает свое законное место и начинает получать заслуженное внимание со стороны разработчиков, издателей и прессы. И чтобы доказать это смело утверждение, нам вполне достаточно одного лишь Half-Life 2 – игры, по всеобщему признанию, ставшей ГЛАВНЫМ событием E3, вне зависимости от платформенных предпочтений участников выставки. Чтобы увидеть демо-версию Half-Life 2, народ по четыре часа стоял в очереди в течение всех трех дней! И нужно признать, демка никого не оставила разочарованным...

Впрочем, Half-Life 2 отнюдь не был единственной знаковой PC-игрой на нынешнем шоу. Признаемся честно – мы летели в Лос-Анджелес без особого энтузиазма, не надеясь увидеть там ничего сногшибательного (этакие усталые, слегка пресыщенные профессионалы, которых уже ничем нельзя удивить), но обратно возвращались в высшей степени воодушевленными и окрыленными – мы вдруг осознали, как сильно любим свою работу!

В общем, судя по прошедшей выставке E3, грядущий год станет годом подъема и расцвета PC-игр. Ознакомьтесь с нашим 10-страничным репортажем, и вы поймете, что это действительно так.

» E3 SUPERGUIDE

PC!

РЕДАКЦИЯ COMPUTER GAMING WORLD



HALF-LIFE 2 ИЛИ DOOM III?

ЧЕРТ ПОБЕРИ, выбрать победителя оказалось на удивление просто! На E3 мы увидели шикарную, играбельную гемовую версию *Half-Life 2* и... всего лишь неинтерактивный трейлер *Doom III*. И поскольку из двух главных конкурентов «во плоти» был представлен только *Half-Life 2*, понятно, что именно он получил почетное звание «Лучшего шутера». Никто не спорит, у *Doom III* потрясающий движок с невероятной системой освещения, но на нынешней выставке безраздельно господствовал *Half-Life 2* — с его грамотным использованием NPC, крутым сюжетом, великолепной графикой, реалистичной физикой и уникальным геймплеем. В общем, id Software предстоит нелегкая борьба — похоже, что после выхода *Half-Life 2* бездумный отстрел полчищ монстров в линейных лабиринтах будет уже просто никому не интересен...



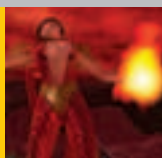
HALF-LIFE 2



DOOM III

**10
ЛУЧШИХ
ИГР НА E3**

**10:
MYTHICA/GUILD WARS** ВЫХОД: 2004



ИЗ ВСЕХ онлайн-овых RPG, представленных на E3, только две произвели на нас по-настоящему сильное впечатление. В издаваемой Microsoft игре *Mythica* вам предлагается, ни много ни мало, стать богом расы Norse и отгаться угадому «божественному» экшену, причем большая часть сражений будет происходить в т.н. «приватных» локациях (см. заметку «MMORPG: Не слишком ли вас становится много?»).

Guild Wars от NCsoft тоже дарит игроку море экшена, навороченный сюжет, многочисленные квесты, выполняемые в «приватных подземельях», и поистине уникальную систему прокачки персонажа. Суть ее заключается в том, что скиллы героя можно повысить ДО того, как отправляться на миссию — технически это напоминает подбор «колоды» из восьми умений, оптимально соответствующих предстоящему заданию и дополняющих навыки других членов группы. Кроме того, в *Guild Wars* бугут турниры гильдий, миссии с участием более 100 игроков, а самой главной фишкой станет отсутствие ежемесячной абонентской платы. Выход игры запланирован на 2004 год.





ВРЕМЕНА, КОГДА ВСЕ, КОМУ НЕ ЛЕНЬ, занимались клепанием бесконечных RTS-клонов, слава Богу, навсегда ушли в прошлое. Разработчики наконец-то осознали, что их вариации на тему *Tribal Rage* или *Dominion* никому не нужны. И если не считать отдельных исключений, то можно сказать, что жанр риал-тайм стратегий на Е3 вообще практически не был представлен. Самыми яркими представителями «традиционного» крыла RTS стали агдоны к *WarCraft III* и *Age of Mythology*. В принципе, неплохо смотрелась игрушка *Empires: Dawn of the Modern Age*, хотя, по большому счету, больше всего она напоминала урезанный вариант *Empire Earth*. *A Lords of the Realm III* и *War of the Ring* вообще нас только расстроили... Единственным по-настоящему светлым пятном стало продолжение *Kohan*. Создается впечатление, что жанр RTS преобладает сейчас в таком же незавидном положении, в каком несколько лет назад были ролевые игры, — т.е. весь имеющийся потенциал уже израсходован без остатка, и ощущается острая нужда в свежих идеях и подходах.

Кстати сказать, самим RPG тоже не помешали бы какие-нибудь инновации, это особенно касается однопользовательских ролевок. Дело в том, что большинство RPG, представленных на Е3, были чисто онлайнновыми — *Lineage II*, *Mythica*, *EverQuest II* и т.д. и т.п... Bethesda, правда, показала публике очередной агдонок к *Morrowind* и довольно оригинальную пиратскую игрушку *Pirates of the Caribbean*, — но эти 2 (две!) игры составили почти половину одиночных RPG, демонстрировавшихся на выставке! Потому что помимо них было представлено всего три хитовых проекта: *Knights of the Old Republic* (красиво, удобно, интересно, ждем!), *Temple of Elemental Evil* (классика не стареет!) и *Vampire: The Masquerade-Bloodlines* (словами не описать, супер!!!). Вывод: в следующем году любителям RPG придется или сидеть на голодном пайке, или перебираться в онлайн.

ЧТО ПРОИСХОДИТ С ЖАНРАМИ RPG И RTS?

ИГРЫ, ЗАНЯВШИЕ ВТОРЫЕ МЕСТА

ARMED & DANGEROUS. Этот сумасшедший экшен делают ребята, несколько лет назад подарившие нам *Giants: Citizen Kabuto*. Самое классное новое оружие — штопор, который вы вкручиваете в землю и переворачиваете экран вверх тормашками, — противники при этом улетают в космос...

CITY OF HEROES. Первая игра, в которой можно носить яркие облегающие костюмы без риска вызвать удивление или неодобрение коллег. Героями этой MMORPG являются супермены, и разработчик — Cryptic Studios — обещает, что все их боевые приемы и заклинания (т.н. Powers) будут идеально вписываться в концепцию онлайнного «комиксового города». Графика — превосходна, возможности по кастомизации персонажей — просто безграничны.

DEUS EX: THE INVISIBLE WAR. Уоррен Спектор (Warren Spector) клянется, что в самом ближайшем времени решит все проблемы, тормозящие выход *Deus Ex 2*. А вообще, игра выглядит замечательно — движок Unreal, фирменный геймплей Спектора — что еще нужно человеку для счастья?

EVERQUEST II. Продолжение самой популярной MMORPG всех времен и народов выглядит еще лучше чем 2 месяца назад (хотя казалось бы — куда еще?) Представленная на Е3 демо-версия, в которой герой дрался с гигантским красным драконом, убедительно показала, что EQ2 действительно является огромным шагом вперед по сравнению с первой частью. Скремти пальцы и будем жгать.

FINAL FANTASY XI. Приставочники скрежещут зубами от злости — FFXI выходит сначала на PC, и лишь потом на их любимых консолях. Графика симпатична, онлайнный игровой мир — огромен, все атрибуты мира *Final Fantasy* — на месте. Самое прикольное, что мы сможем встретиться в онлайн-не с владельцами PS2...

HALO PC. Главный хит Xbox готовится к выходу на компьютере, и надо признать, выглядит он вполне прилично. Разработчик — Gearbox Software — делает основной упор на командный мультиплеер с возможностью управлять наземными и воздушными транспортными средствами. И это правильно.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC. Ролевая игра от канадской компании Bioware во вселенной *Star Wars*. Огин из NPC — гроид-ассасин... Почему бы и нет, в конце концов? Конечно, в этом чувствуется определенное влияние приставочных традиций, но ведь для нас главное — геймплей, не так ли?

MEN OF VALOR: VIETNAM. Создатели *Medal of Honor: Allied Assault* работают над игрой, посвященной вьетнамской войне. Похоже, главным источником вдохновения для них стал фильм «Взвод» (*Platoon*).

THE MOVIES. Новая оригинальная игра от великого Питера Молинье (Peter Molyneux). Нам очень нравится сама идея — создавать мини-фильмы и показывать их друзьям. Будем же надеяться, что финальная версия игры действительно будет похожа на симулятор кинорежиссера, а не на клон *RollerCoaster Tycoon*, продемонстрированный на выставке.

UNREAL TOURNAMENT 2004. Суровые гении из Epic Games наконец-то смиловались и дали геймерам то, о чем те так давно мечтали, — штурм укрепленных баз, боевые машины на воздушной подушке, скоростные багги (как в *Halo*) и т.д.



ИНТЕРЕСНО, КТО-НИБУДЬ ИЗ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ ЕЩЕ ПОМНИТ о громком провале *Pool of Radiance* 2? По крайней мере, дизайнеры Troika Games не забывают о том страшном событии не на секунду. А еще они сделали правильные выводы из своего опыта разработки *Fallout* и *Arcanum*, и похоже, что этой осенью нас ждет лучшая RPG в мире *Dungeons & Dragons* за всю историю существования компьютерных игр. *Temple of Elemental Evil* — это уникальное сочетание *Fallout*-овского геймплея, сказочной вселенной D&D и по-настоящему красивой графики. Партии из пяти приключенцев (к которым по ходу дела будут присоединяться наемники) предстоит пройти популярнейший модуль, придуманный одним из отцов-основателей вселенной D&D. В игре множество классных фишек, но пожалуй, самой интересной из них является то, что сюжет начинается по-разному в зависимости от мировоззрения партии — злые герои вступают в игру, шинкуя мирных горожан, а добрые — прибывают по вызову короля, у которого есть для них важный квест. Максимально возможный уровень персонажей — 10-й.

9:

DUNGEONS & DRAGONS: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

ВЫХОД: ОСЕНЬ 2003



CITY OF HEROES



GUILD WARS



MYTHICA

ММОРPG: НЕ СЛИШКОМ ЛИ ВАС СТАНОВИТСЯ МНОГО?

ИМЕННО МАССОВЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ оказались одним из самых популярных на Е3 жанров – всего было показано более 20 многообещающих проектов. Были представлены самые разнообразные игровые вселенные – классическое фэнтези (наиболее популярный сеттинг), комиксовый город (*City of Heroes*), дикий запад (*Priest*) и т.д., – но везде в глаза бросалась одна и та же общая тенденция: мощный сюжет. Все дизайнеры стараются заставить свои миры жить и развиваться, вводя многочисленные «сюжетные» квесты и широко применяя т.н. «приватные» подземелья.

Для тех, кто не в курсе: «приватные» подземелья – это локации, специально сгенеренные для одного игрока или партии, куда не могут попасть посторонние. Например, в *City of Heroes* мы выполняли миссию в таком «приватном» подземелье, представляющем собой покинутый подземный город под общедоступным мегаполисом. Эта секретная территория была специально создана для нашей группы затянутых в латекс суперменов, и никто другой не мог туда проникнуть и помешать нам выполнить свое задание. И такая схема используется во множестве современных онлайн-ролевых RPG – *World of Warcraft*, *Mythica*, *Guild Wars* и т.д. Смогут ли подобные инновации привлечь привередливых геймеров, скептически спящих за нынешней вспышкой размножения ММОРPG-клонов? По всей видимости, нет, т.к. базовые основы геймплея все равно остаются практически неизменными. И скорее всего, большинство разрабатываемых сейчас игр станут узкоспециализированными продуктами, занимающими конкретные ниши рынка и рассчитанными на определенные типы геймеров. Если вообще доживут до релиза...

Наиболее яркими и интересными представителями жанра ММОРPG стали *Mythica* и *Guild Wars* (см. наш хит-парад «10 лучших игр на Е3»), а также *The Matrix Online* (классные сценки с замедлением времени), *Warhammer Online* (гетализация персонажей – за пределами возможного), *Middle-Earth Online* (можно быть злым, и при этом все равно сражаться против Саурона!), *Horizons* (мечта ремесленника) и *Mu* (прекрасный корейский клон *Diablo*). Большая часть перечисленных игр должна выйти уже в 2004 году, так что заранее запасайтесь широкополосными выделенными линиями...

10 ЛУЧШИХ ИГР НА Е3

8:

THE SIMS 2 ВЫХОД: ВЕСНА 2004



выхода второй части весь игровой мир, включая даже самых хардкорных геймеров, вновь будет говорить лишь про серию *The Sims*...

СМЕРТЬ И ДЕТОРОЖДЕНИЕ – вот две фишки, способные, по мнению руководства компании Maxis, вдохнуть новую жизнь в ее популярнейшую игровую серию. Игра не закончится после того, как ваш Сим умрет от старости, – ведь останутся его потомки, несущие в себе его «цифровую ДНК», а значит – наследующие многие его (и не только его, но и других Симов-родителей) таланты и черты характера. Игроку предстоит на протяжении нескольких поколений управлять целой семьей, постепенно выстраивая сложно ветвящееся родословное древо. Мощный трехмерный движок, новые элементы геймплея (например, индикатор качества жизни), система лицевой анимации, передающая любые чувства и эмоции, – поверьте, список инноваций можно было бы продолжать еще очень-очень долго. Похоже, что дизайнеры Maxis идут верным путем, и после



Вы потеряли свою память. Вы даже не знаете, кто вы.
Но *они* знают, поэтому хотят вашей смерти...
Однако они даже не представляют себе,
кого они пытаются остановить.

ВСПОМНИТЬ ВСЁ

CHASER



©2003 Cauldron. ©2003 JoWood Productions. Издатель Руссобит Пабблишинг. E-mail: office@russobit-m.ru.
Адрес в Интернет: www.russobit-m.ru. Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
Техническая поддержка: 212-27-90.

КТО СДЕЛАЕТ САМУЮ ЛУЧШУЮ МЕДАЛЬ?



ПОЧТИ СРАЗУ ЖЕ ПОСЛЕ НЕВЕРОЯТНОГО УСПЕХА *Medal of Honor: Allied Assault* было анонсировано целых три масштабных игры, посвященных реальной военной истории, причем в течение довольно короткого периода времени среди их разработчиков произошло несколько странных подвижек и перестановок, совершенно запутавших ситуацию. Кто что делает? Кто что издает? Сейчас закаленные бойцы взвода CGW попытаются расставить все по своим местам. Итак.

Начнем с принадлежащей EA торговой марки *Medal of Honor*. Как известно, игра *Allied Assault* была разработана студией 2015. Но потом EA бесцеремонно отобрала у 2015 право на создание продолжения (т.е. *Pacific Assault*) и передала его своей собственной студии, территориально расположенной в Лос-Анджелесе (EALA). Оставшаяся не у дел команда 2015 приняла решение сделать шутер про вьетнамскую войну (*Men of Valor: Vietnam*), и нужно признать – то что они показали нам на E3, выглядело весьма впечатляюще.

Но некоторые сотрудники 2015 не захотели делать шутер про вьетнамскую войну – они вынашивали идею создания еще одной игры про Вторую Мировую в стиле *Medal of Honor*, но на качественно новом уровне. Эти ребята покинули студию 2015, основали компанию под названием Infinity Ward и начали разработку игры *Call of Duty*, которая оказалась настолько хороша, что попала в наш почетный список «10 лучших игр на E3».

Единственный из трех «военно-исторических» шутеров, который нам не удалось увидеть на выставке в игральном состоянии, – это *Medal of Honor: Pacific Assault*. Тем не менее, можно не сомневаться, что все перечисленные игры будут обладать массой достоинств и собственными уникальными фишками, а значит – между ними разгорится ожесточенная борьба за лидерство на рынке «исторических FPS».

Теперь, когда вы разобрались в этой путанице, мы оглашаем весь список:

Medal of Honor: Pacific Assault, Вторая мировая война, EALA/EA

Call of Duty, Вторая мировая война, Infinity Ward/Activision

Men of Valor: Vietnam, Вьетнамская война, 2015/Vivendi



MEN OF VALOR: VIETNAM

10 ЛУЧШИХ ИГР НА E3

7:

XIII

ВЫХОД: ЗИМА 2003

ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ ПРОСТО. Смешиваем комиксовый графический стиль с геймплеем шутера от первого лица – и получаем хитовую игру! Мы уже не раз бывали в офисе Ubi Soft, где знакомились с различными версиями XIII, и все равно – то, что мы увидели на E3, повергло нас в священный восторг. Грамотное и творческое использование технологии cel-shading, разнообразие мультиплеерных модов, новые элементы геймплея, меняющие наши представления о том, каким должен быть жанр FPS, – все эти фишки однозначно делают мультяшный шутер с необычным названием XIII одним из главных событий нынешней выставки E3.





GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

ПОРТЫ С ДРУГИХ ПЛАТФОРМ – ЭТО ХОРОШО ИЛИ ПЛОХО?

НЕПРОСТОЙ ВОПРОС... Мультиплатформенные игры могут быть как хорошими, так и плохими. С одной стороны, из игр, разрабатываемых одновременно для нескольких платформ, довольно часто в силу чисто технических причин вытравляется все хорошее и оригинальное, – причем PC-версия, как правило, получается самой отстойной из всех (ау, 007: NightFire!). Бывает и по-другому: если разработчик сделает все как надо, то на мощном компьютере приставочная игрушка смотрится совершенно сногшибательно и демонстрирует массу доселе скрытых достоинств. Самый свежий пример – *Grand Theft Auto: Vice City*. Да, конечно, владельцы PS2 получили ее на полгода раньше нас, но так ли это важно, черт возьми? Зато PC-версия облагает шикарной графикой, а геймплей GTA – это само совершенство, вне зависимости от платформы.

Наблюдая за эволюцией мультиплатформенных игр в течение нескольких последних лет, нельзя не заметить целый ряд положительных тенденций, особенно отчетливо обозначившихся с появлением настоящего мощных приставок. Возьмем, к примеру, Xbox. Игры для Xbox работают на операционной системе с ядром Windows 2K, поэтому взаимный обмен идеями и продуктами между этой консолью и PC выглядит совершенно естественным. Многие компьютерные хиты, например, *Doom III*, *Counter-Strike* и *Half-Life 2*, изначально разрабатываются с прицелом на портирование для Xbox. И поскольку на приставках тоже появляется немало хороших и интересных игр, нет никаких оснований утверждать, что данный процесс не может работать и в обратную сторону. Главное условие успеха мультиплатформенной игры – это максимальное использование каждой ее версии сильных сторон той платформы, под которую она была сделана. Эй, Rockstar! Может быть, вы все-таки добавите в *Vice City* многопользовательский режим на 32 игрока?

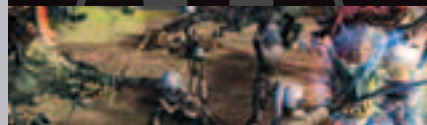
ПРИЯТНЫЕ СЮР-ПРИЗЫ НА E3

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME.

Мы немного боялись заходить на стенд Ubi Soft – уж очень нам не хотелось увидеть там очередной кошмар в стиле *Dragon's Lair 3D*. Тем не менее, в конце концов, мы набрались храбрости... и обнаружили совершенно новую, классно выглядящую игру, вызывающую ассоциации с классическим первым «Принцем» Джорджана Мечнера (Jordan Mechner). Конечно, сейчас еще рано что-либо всерьез прогнозировать, но на данный момент вторая попытка сделать «Принца» трехмерным смотрится весьма многообещающе!

DUNGEONS & DRAGONS: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL.

В отношении этого проекта у нас тоже имелись определенные сомнения: слишком свежи еще были воспоминания о предыдущей игре студии Troika Games – крайне неоднозначно воспринятом общественностью *Arcanum: of Steamworks and Magick Obscura*. Но похоже, что разработчики исправили все ошибки, допущенные при создании *Arcanum*, и готовят нам потрясающую смесь *Fallout* с *Dungeons & Dragons*. Подробности вы найдете в хит-параде «10 лучших игр на E3».



LINEAGE II. Так случилось, что первый *Lineage* – крупнейшая корейская MMORPG – оказался в свое время вне зоны нашего внимания, но в случае с его продолжением дело обстоит совершенно иначе. Во-первых, *Lineage II* делается на движке *Unreal* – иными словами, нас ждет потрясающе красивый мир с огромными зданиями, невероятными магическими эффектами и фантастическими драконами, которыми смогут управлять сами игроки. Помимо катаний на драконах обещаны масштабные осады замков, войны между гильдиями и еще много чего интересного. Игра должна выйти уже этой зимой.

6:



ROME: TOTAL WAR

ВЫХОД: ЛЕТО 2004

У ROME: TOTAL WAR есть все шансы стать новым эталоном качества в жанре стратегий. Эпические битвы, невероятно детализированные юниты (броня и щит каждого солдата моделируются индивидуально!), потрясающая графика, вызывающая ассоциации с историческими кинофильмами, – тысячи солдат, построенных в боевые формации, штурмуют замки, применяя осадные башни, тараны и катапульты, медленно шествуют боевые слоны и т.д. и т.п... Еще ни одной игре не удавалось воссоздать на экранах наших мониторов такую достоверную картину античных битв, – а *Rome* угадось, и мы собственными глазами видели это на E3. Кроме того, в очередной серии *Total War* существенно упростится интерфейс управления тактическими сражениями – авторы решили применить на этот раз классическую RTS-ную схему «click-and-drag».



МИРОМ ПРАВЯТ СИКВЕЛЫ?

ПО БОЛЬШОМУ СЧЕТУ, предыдущие выставки E3 тоже были богаты на всевозможные сиквелы, но то, что творилось в этом году, побило все рекорды. Сначала вообще казалось, что все, что мы видим, – это или прямые продолжения (мы насчитали огромное количество игр с цифрой «2» в названии и одну – вы не поверите – с цифрой «5»), или же новые инкарнации старых, заслуженных торговых марок. Причем это в равной степени относилось и к PC, и к приставкам – посетители взволнованно спорили о *Halo 2*, *Metal Gear Solid 3* и даже о возрождении *Rac-Man*... В прошлые годы нам обычно удавалось найти для титула «Лучшая игра шоу» что-нибудь новое и оригинальное (например, *Halo*, *Star Wars Galaxies* или, скажем *Republic: the Revolution*), но на этот раз цифры фигурировали в названиях практически всех более-менее заметных проектов. Даже великий PC-гуру Сид Мейер анонсировал *Pirates 2* – продолжение своей классической игры 16-летней давности. Впрочем, несмотря на тенденцию к всеобщей «сиквелизации», журналистам CGW удалось-таки раскопать несколько многообещающих оригинальных разработок, и именно они составили больше половины нашего хит-парада «10 лучших игр на E3».



THE SIMS 2



HALF-LIFE 2



МОЖНО ЛИ СДЕЛАТЬ ХОРОШУЮ ИГРУ ПО РАСКРУЧЕННОЙ ЛИЦЕНЗИИ?

МОЖНО, НО ОЧЕНЬ ТРУДНО. В течение долгих лет игры, сделанные по лицензиям различных телешоу, фильмов или комиксов, с 90-процентной вероятностью оказывались отстоем. С точки зрения нормального геймера, это были халтурно сработанные малобюджетные поделки с посредственным геймплеем, единственной целью которых было выкачивание долларов из карманов фанатов. Таких низкопробных продуктов хватает и сегодня (ау, *Farscape!*), но сейчас разработчики игр по лицензиям, как правило, все-таки ПЫТАЮТСЯ изобразить нам нормальный геймплей, хотя, увы, мало у кого это пока получается (ау, *Enter the Matrix!*). Нынешняя выставка E3, как обычно, была до предела насыщена играми по лицензиям – *American Idol*, *Buffy*, *Futurama*, *Starsky and Hutch*, – и мы избегали их как чумы. Тем не менее, было и несколько приятных исключений – *Tron 2.0*, *Return of the King*, *Star Wars: Galaxies*, – и теперь мы имеем полное право заявить, что слово «лицензия» уже не является автоматическим синонимом слова «отстой». Можете считать нас глупыми и наивными, но если в финальной версии *Return of the King* крушить орков в роли Гэндальфа окажется так же весело, как и в представленной на E3 демке, мы готовы забыть о страшной душевной травме, нанесенной нам несколько лет назад игрой *Survivor: the Game*...



10 ЛУЧШИХ ИГР НА E3

5:

CALL OF DUTY ВЫХОД: ОСЕНЬ 2003



гии в День-Д, диверсанта Британских Специальных Сил и советского пехотинца, защищающего Сталинград. А еще в игре будет МНОГО крови, и это здорово. Нам так ее не хватало в *Medal of Honor*...

ИМЕННО ЭТОТ ШУТЕР произвел на закаленных бойцов CGW самое сильное впечатление на прошедшей выставке. Он выглядит и играется как настоящий фильм про войну – огромное количество солдат, эпические батальные сцены, прекрасный AI... Мы своими глазами наблюдали, как управляемые компьютером солдаты прикрывали наших персонажей огнем, когда те ползали вперёд, а затем мы сами прикрывали огнем своих однополчан, когда они запрыгивали через окно в обороняемый противником дом. Три кампании позволяют вам побывать в шкуре трех совершенно разных персонажей – американского парашютиста, выброшенного в небе Нормандии в День-Д, диверсанта Британских Специальных Сил и советского пехотинца, защищающего Сталинград. А еще в игре будет МНОГО крови, и это здорово. Нам так ее не хватало в *Medal of Honor*...



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>



1C
ФИРМА «1С»


techland

© 2003 Techland. Все права защищены.

© 2003 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.



ПЛАНИРУЕТ ЛИ MICROSOFT ИЗДАВАТЬ ИГРЫ ДЛЯ PC?

ХОРОШИЙ ВОПРОС. Все зависит от того, считаете ли вы *Microsoft Train Simulator 2.0* игрой или же интерактивным скрин-сейвером? ОК, возможно, мы выразились несколько грубовато, но факт остается фактом — на нынешней Е3 было представлено невероятное количество Microsoft'овских игрушек для Xbox и всего лишь несколько — для PC. Что, впрочем, неудивительно, учитывая слова, сказанные нам в частной беседе одним высокопоставленным сотрудником Microsoft, — а именно, что его корпорация не собирается анонсировать новые PC-проекты, по меньшей мере, до конца текущего года. Вот такие дела. А что же все-таки было показано на выставке, если не считать приставочную жвачку? Трейлер второй части *Dungeon Siege*, новый *Flight Simulator*, агг-он к *Age of Mythology* под названием *The Rise of the Titans*, портированный с Xbox *Halo* и онлайн-овая RPG *Mythica* (между прочим — единственная новая и оригинальная игрушка). Впрочем, нужно признать, что все перечисленные выше разработки смотрелись вполне пристойно, — та же *Mythica* произвела на нас очень хорошее впечатление, а мультиплеер *Halo* с обновленной графикой — это вообще нечто, — но если сравнить нынешний ассортимент игр с тем, что было всего лишь пару лет назад, то вывод напрашивается весьма неутешительный: похоже, Microsoft направляет все ресурсы на поддержку собственной консоли, и PC больше не является приоритетом корпорации. И только будущее покажет, является ли такое изменение политики временным явлением, или так теперь будет всегда.

ИГРЫ, СУДЬБА КОТОРЫХ НАС ТРЕВОЖИТ

LORDS OF THE REALM III. Огин взгляд на третью часть знаменитой стратегической серии, — и весь наш оптимизм улетучился, сменившись жестоким разочарованием. Став полностью трехмерными, риал-таймовыми и ориентированными на мультиплеер, «Лорды», похоже, потеряли все то, за что мы их в свое время так любили, превратившись в бледное подобие *Total War*.



BLACK & WHITE 2. Возможно, мы все еще чувствуем себя виноватыми перед читателями за неоправданно восторженный обзор оригинального *Black & White*, но тем не менее, считаем своим долгом заявить: мы НЕ уверены, что вторая часть игры сможет исправить тягостное впечатление, оставленное первой. С графической точки зрения игра безупречна, существа стали еще более умными и обучаемыми, все эзорово... Но есть риск, что введение в *B&W2* градостроительства и армий в стиле *Age of Empires* сделает геймплей слишком тяжеловесным и уничтожит баланс...

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS. Возможно, все дело в том, что мы видели только PS2-версию этой игры. Или в том, что демка была слишком короткой. Или в том, что в павильонах Е3 царил адский шум... В любом случае, мы шли с демонстрации *Full Throttle: Hell on Wheels* слегка разочарованными и встревоженными, т.к. в игре было ЗНАЧИТЕЛЬНО больше чем эжшена, чем мы предполагали. Впрочем, надежду терять пока не стоит — быть может, у нас просто что-то сглючило? Очень хотелось бы так думать...

10 ЛУЧШИХ ИГР НА Е3

4:

TRON 2.0 ВЫХОД: 26 АВГУСТА 2003



ПРИЗНАЕМСЯ: мы действительно взяли на выставке автограф у Брюса Бокспейтнера (Bruce Buxleitner) — исполнителя главной роли в оригинальном фильме *Tron*. Но ей-богу, это никак не повлияло на наше мнение об игре. Мы совершенно искренне считали и считаем, что это будет супер-хит. Разрабатываемое студией Monolith сюжетное продолжение кинофильма 20-летней давности выглядит просто сногшибательно. То, что год назад казалось всего лишь высосанной из пальца идеей, превратилось в самый оригинальный и красивый шутер на свете. *Tron 2.0* смело отбрасывает пресловутый «реализм», столь популярный сегодня в жанре FPS, и дарит нам совершенно безумный игровой мир, представляющий собой виртуальную всепенную внутри компьютерной сети. За геймплей тоже можно не беспокоиться — ведь за плечами Monolith такие шедевры, как *NOLF* и *Aliens vs. Predator 2*. Скорей бы уж наступило 26 августа!..



ИНОСТРАНЦЫ НАСТУПАЮТ?

ТРАДИЦИОННО БОЛЬШИНСТВО ХИТОВЫХ РС-ИГР ДЕЛАЛИСЬ АМЕРИКАНСКИМИ РАЗРАБОТЧИКАМИ. А сейчас мы наблюдаем, что самые лучшие компьютерные игры создаются девелоперскими студиями, расположенными где угодно, но только не в США. В чем же здесь дело? А дело в том, что пока американские финансовые воротилы вкладывали деньги в производство приставочного отстоя, талантливые зарубежные разработчики, у которых в подвале стояли компьютеры, а в головах бродили свежие идеи, научились выдавать продукцию совершенно потрясающего качества. Как вы думаете, где был сгелан один из главных хитов прошлого года – *Battlefield 1942*?

Мы не поленились обойти скромные стенды маленьких компаний, тут и там разбросанные по выставке, и многое из увиденного нам очень и очень понравилось. Взять хотя бы *STALKER: Oblivion Lost* от украинской команды GSC. Мы уже давно следим за разработкой этой игры и очень обрадовались, узнав, что аккурат перед началом E3 корпорация THQ приобрела права на ее издание в Северной Америке. Господа издатели! Неужели вы ничего не слышали о таких многообещающих проектах, как *Cold Zero* от *Encore*, *UFO: Aftermath* от Tri Synergy или о многочисленных корейских игрушках (например, онлайн-овой RPG-вестерне *Priest* от JC Entertainment и *Guild Wars* от NCsoft)? Ведь мимо вас проплывают настоящие хиты...



STALKER: OBLIVION LOST

3:



KOHAN: KINGS OF WAR ВЫХОД: 2004

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS от компании TimeGate стал одним из главных сюрпризов 2001 года – это была по-настоящему оригинальная фэнтези-стратегия, умудрившаяся в жестокой борьбе одолеть *Civilization III* и выиграть почетный титул «Лучшей Стратегии» по версии CGW. Сейчас TimeGate готовит официальный сиквел под названием *Kohan: Kings of War*. Судя по тому, что нам удалось увидеть на E3, это будет достойное продолжение великой игры. Основы геймплея и структура кампаний остались практически неизменными, при этом интерфейс стал более дружелюбным по отношению к новичкам. Новый трехмерный движок весьма положительно отразился на качестве графики. По нашему глубокому убеждению, *Kings of War* был лучшей фэнтези-стратегией на E3. Все, что на данный момент требуется его авторам – это найти издателя.



ДОСТОЙНЫ ЛИ НАШЕГО ВНИМАНИЯ ИГРЫ НА ПОРТАТИВНЫХ ПЛАТФОРМАХ?

ПОСЛЕ НЫНЕШНЕЙ ВЫСТАВКИ ЕЗ мы можем ответить на этот вопрос совершенно однозначно: «Да, черт возьми!» Хотя возможно, стоит на всякий случай (просто для страховки) спросить об этом еще и Джеффа Грина, круглые сутки играющего в *Pokemon Sapphire* на своем GBA SP, — есть вариант, что его мнение будет несколько иным... Прекрасной демонстрацией того, какое огромное значение придают коммуникационные компании игровому обслуживанию своих клиентов, может служить Sprint PCS. Sanyo 8100 — это вообще чудо с точки зрения графики и ассортимента игр. А ведь к выходу уже готовятся еще более продвинутые аппараты — например, Samsung SPH-A600, LCD-экранчик которого можно будет перевернуть, превратив телефон в мини-геймпад, наподобие GBA.

Корпорация Nokia собирается перевернуть наши представления об играх на сотовых телефонах, выпустив чудо техники под названием N-Gage, — супер-телефон, умеющий гонять игры, проигрывать MP3-файлы и ловить радиопрограммы. Продажи аппарата должны начаться 7 октября, цена составит порядка \$300, количество поддерживаемых на момент запуска игр — 10. Вы готовы выложить такие бабки? Мы — пока нет. Конечно, это не просто телефон, а нечто большее, а игры для него — например, *Tomb Raider*, — смотрятся весьма прилично, но как говорится, видали мы и получше.

Но посмотрим на данный вопрос с другой стороны. Для сотового телефона такая цена, конечно, кажется несколько завышенной. Но для мощного карманного компьютера она вполне приемлема. Взять, к примеру, Tarwave. Эта крошечная компания показывала за закрытыми дверями устройство под кодовым названием Helix, которое произвело на нас совершенно неизгладимое впечатление. Эта штука имеет столько функций, что на странице просто не хватит места, чтобы все их описать, — 3.8-дюймовый LCD-экран с разрешением 480x320, графический 2D-чип от компании ATI, трехмерный софтверный движок от Fathammer, два слота для SD-карточек, поддержка IR и Bluetooth... Tarwave уже подписала контракты с Activision, Atari и Midway на разработку эксклюзивных игр для Helix. А еще не следует забывать, что данное устройство представляет собой полноценный карманный компьютер Palm OS 5, который умеет принимать почту, проигрывать MP3-файлы и показывать видео с частотой 40 кадров в секунду!

Sony тоже бросила перчатку своим конкурентам — она анонсировала портативную версию PlayStation (сокращенно — PSP), которая, по мнению компании, должна стать Walkman'ом XXI века. И хотя до ее выхода остается еще не менее года, тенденция налицо: портативные платформы уже вовсю осваивают игры уровня PS1. Правда, ни ориентировочной цены, ни конкретных игр для PSP пока объявлено не было — Sony даже не продемонстрировала на выставке работающий прототип! Тем не менее, компания обещает, что ее новый гейдж будет поддерживать всеми ведущими издателями, включая Electronic Arts, а кроме того, будет иметь встроенный слот для карточек памяти (чтобы проигрывать музыкальные файлы) и оптический привод для чтения мини-DVD емкостью 1.8 гигабайт. Остается, правда, не совсем понятным, сколько энергии потребует этому приводу и LCD-экрану... Официально объявленная дата выхода PSP — осень 2004 года.

А что же предпринимает в ответ на усилия конкурентов всеми обожаемый GBA? Сейчас Nintendo пытается встроить поддержку GBA во все игры, выпускаемые для GameCube, но, увы, это слабо помогает — после анонса Sony PSP, акции компании начали резко падать...



2:



в клоунски-яркие костюмы, а главное — возможность с гордостью рассказывать пойманным агентам о своих дьявольских планах покорения мира. Ну а финальной целью игры является создание устройства, способного уничтожить всю планету...

EVIL GENIUS ВЫХОД: ЛЕТО 2004

В ПРИНЦИПЕ, СУТЬ EVIL GENIUS можно описать одной фразой: «гибрид *Dungeon Keeper* и *NOLF*», но такое определение, конечно же, не будет точным. Дизайнером игры выступает Демис Хассабис (Demis Hassabis) — создатель *Republic: The Revolution*. Вам предстоит, в лучших традициях шпионских фильмов 60-х гг., управлять секретной островной базой, спрятанной в жерле вулкана, борясь с многочисленными секретными агентами, засылаемыми к вам всевозможными спецслужбами, и посылая своих подручных выполнять зловещие миссии по всему миру. В вашем распоряжении ослепительный арсенал супер-зловещих: взрывающиеся кокосовые пальмы, мясорубки, циркулярные пилы, полный ассортимент пыточных орудий, толпы охранников, одетых



1.



HALF-LIFE 2

ВЫХОД: 30 СЕНТЯБРЯ 2003

ВОТ УЖ ПОИСТИНЕ СЮРПРИЗ – продолжение лучшего шутера всех времен и народов получает почетный титул «Пучшей Игры E3» по версии CGW. Представленная на выставке демо-версия оказалась настолько хороша, что даже большинство приставочных журналов, плото ненавидящих все, что связано с компьютерами, назвали лучшим шутером E3 не Halo 2, а Half-Life 2.

Представленная на E3 версия продемонстрировала потрясенной публике следующие фишки: езду на песчаном багги, реальные модели инопланетян и магнитное ружье (оружие, способное манипулировать разбросанными по уровням объектами). На одной из карт Барни иронично замечает: «А помнишь, когда-то нам казалось, что ничего страшнее той мясорубки в Black Mesa на свете просто не может быть?». А затем он в сопровождении управляемых AI солдат выбегает на улицу и начинает перестрелку с Combine (похоже, кстати, что это и будет наш главный противник).

Основатель студии Valve Software Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) показал нам, как работает игровая физика. Например, на одном из уровней дружелюбный игроку боец устанавливает в проходе мины, а Фримен их активирует, толкнув гигантский контейнер для мусора в сторону наступающих солдат Combine. А от взрыва с потолка срываются металлические балки и размазывают противников по стенам. Кроме того, мы увидели, как можно забаррикадировать дверь с помощью валяющихся поблизости объектов, как можно прятаться за бочками и радиаторами и т.д... Дизайнеры Valve умудрились совместить в одном флаконе потрясающе реалистичный физический движок и невероятно жизненную анимацию персонажей – и в результате, ты невольно веришь во все, что происходит на экране. Добавьте сюда никем еще не превзойденный геймплей, и вы поймете, почему Half-Life 2 был однозначно признан лучшей игрой выставки E3-2003.



Loading...

Свежие скриншоты самых ожидаемых игр под редакцией Даррена Глэдстоуна

SHADOWLANDS

Вышедший в прошлом году add-on *The Notum Wars* сделал геймплей *Anarchy Online* по-настоящему приятным и увлекательным. Теперь дизайнеры Funcom готовят к выходу новое дополнение под названием *Shadowlands*. Разумеется, у него имеется глинный и запутанный сюжет, но при желании его можно пересказать в двух-трех фразах. Алчная корпорация Omni-Tek, занятая поисками руды Notum, случайно проделала дыру в ткани нашей реальности. На другой стороне этой дыры оказалось метафизическое измерение *Shadowlands*, в котором, разумеется, идет всеобщая война. Omni-Tek тут же объединилась со зловещей фракцией *Unredeemed*, и битва разгорелась с новой силой. А еще там бушует смерч, грозящий уничтожить всю жизнь в обоих измерениях... Вы все поняли? Вот и замечательно, потому что вряд ли мы сможем так же внятно изложить эту историю через месяц, когда планируем опубликовать подробное Preview по игре.

Эта здоровенная тварь — одно из 40-50 уникальных существ, которые появятся в *Shadowlands*. А всего в add-оне будет порядка 500 новых монстров и NPC.

Перед вами образец новой высокоуровневой брони. Раздобыть ее можно будет только в летающем городе Jobe.

Почему большие злобные монстры всегда выглядят такими большими и злобными? Полюбуйтесь-ка на этого представителя Unredeemed – налицо все признаки гьявольщины: рога, раздвоенные копыта, чешуйчатая кожа...



LOADING...

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Вход на выставку ЕЗ охранял бронированный джип с самой настоящей турелью наверху, а уж солдат там было... Что поделаешь – таковы реалии нашего времени. Но самая главная новость, которую мы хотим вам сообщить, заключается в том, что РС-игры действительно переживают сейчас свое второе рождение, и это здорово. Читайте в этом номере наш репортаж о выставке и хит-парад из десяти лучших игр, представленных там.





KREED

События *KREED* разворачиваются в 2944 г, где человечество уже успело обжить далекие планеты. Цивилизации галактики столкнулись с загадочным явлением – таинственной космической аномалией, которая получила название *KREED*, что значит «Вера, Вероучение». Любые попытки исследования аномалии заканчивались неудачами, так как оттуда еще никому не удавалось вернуться... Игрок попадает туда с одной единственной целью – вернуться назад.

В арсенале игрока присутствует боевой нож, карабин, два вида грововиков, тяжеловесный шестиствольный пулемет с лазерным прицелом, огнемет и даже компактная ракетная установка! Против более сильного и опасного врага приготовлены мощные энергетические и плазменные виды оружия, в числе которых плазмаган Dolphin, концентратор энергии Vard и джавастор Grendel.

Главными особенностями AI *KREED* является реализация «человеческого», ненадуманного типа поведения противника, а также ориентация на организованное командное взаимодействие, где на ведущее место выходит тактический анализ той или другой ситуации.


Вы можете увидеть реализацию динамического освещения...

...разрушаемые объекты уровня...

...бамп-мэппинг на персонажах и оружии...

...точные стеновые тени...





На скриншоте наглядно показаны возможности игрового движка X-Tend на котором базируется *The Kreed*.

...систему частиц...

Высокая детализация уровня обеспечивается за счет наложения микрофактурных текстур.

ЗДОРОВЬЕ

100

Read Me

На пульсе игровой индустрии. Под редакцией Кена Брауна

БОЛЬШАЯ ПОЛИТИКА

Детские Игрушки?

Законодатели делают новые попытки ограничить доступ детей к играм, содержащим элементы насилия. **Кен Браун**

ИНТЕРВЬЮОткровенный разговор с авторами *Bejeweled*. **страница 36****SIMCITY 4***Agg-onRush Hour* выходит этой осенью. **страница 37****АДД-ОН К МОН**Сражения в Северной Африке и Монте Кассино. **страница 39****LORDS OF EQ**MMORPG ищет RTS для приятного совместного времяпрепровождения. **страница 38**

Политики продолжают свою отчаянную борьбу за ограничение доступа детей к играм с рейтингом Mature (с 17 лет), но пока победа явно не на их стороне. 3 июня Восьмой Апелляционный Суд США вновь постановил, что игры подпадают под Первую Поправку к американской Конституции (свобода слова). Законодателей, конечно, бесит, что дети могут беспрепятственно покупать игры с элементами насилия и секса, но суд не нашел никаких веских причин для введения ограничений на их розничную продажу.

Как известно, игры — не единственная категория продуктов, которые могут содержать в себе «предвзятые» элементы: кинофильмы, музыка и видео зачастую демонстрируют куда более высокий уровень секса, насилия или ругани, однако их продажа никак не регулируется. Нет закона, запрещающего ребенку пойти в кино на «взрослый» фильм. Правда, владельцы кинотеатров добровольно приняли на себя обязательство не пускать детей младше 17 лет на такие картины, но специально проведенное исследование показало, что примерно в половине кинотеатров оно не соблюдается.

По данным того же исследования, примерно 80% детей, пытающихся купить «взрослые» игры, делают это совершенно беспрепятственно. Некоторые торговые компании не желают даже формально принимать на себя обязательства по ограничению продаж игр с рейтингом Mature детям, не говоря уже о том, чтобы его выполнять.

Все это привлекло внимание политиков, например, представителя штата Вашингтон Мэри Лу Дикерсон. В мае в штате Вашингтон был принят предложенный Дикерсон закон, согласно которому на торговцев, продающих несовершеннолетним игры с элементами насилия, налагался штраф. Если данный закон выдержит проверку на соответствие Конституции, то Вашингтон станет первым штатом, в котором продажа или сдача напрокат «взрослых» игр детям младше 17 лет будет признана преступлением. Нарушители его — будь то владельцы магазинов или рядовые продавцы — будут подвергаться штрафу в \$500 за каждый подобный инцидент.

«Я уверена, что игры с элементами насилия вредят детям», — заявляет Дикерсон. — Я сама мать, и, кроме того, имею обширный опыт работы со «сложными» детьми. А еще я изучала в аспирантуре реабилитационную психологию и прекрасно знаю о том, какое влияние подобные игры оказывают на подростков, проходящих курсы реабилитации».

По словам Дикерсон, недавние исследования показали, что игры, содержащие насилие, могут вызывать у детей агрессивное поведение. Кроме того, она напрямую связывает реальные происшествия, в частности убийство детьми своих одноклассников в Миннеаполисе и угоны автомобилей в Окланде с играми *Mortal Kombat* и *Grand Theft Auto III*, соответственно. Еще Мэри Лу Дикерсон любит вспо-



Dead or Alive: Extreme Beach Volleyball стала одной из немногих игр для Xbox, получивших рейтинг Mature.

Вашингтон станет первым штатом, в котором продажа или сдача напрокат «взрослых» игр детям младше 17 будет признана преступлением.

минать апрельскую стрельбу в Восточно-Германской школе, приведшую к гибели 16 человек и самого убийцы. После того инцидента в печати сразу же появились многочисленные упоминания о том, что тот студент был заядлым игроком в *Counter-Strike*. Указанное событие вызвало в Германии общенациональные дебаты о вреде насилия в играх, а ряд немецких законодателей вообще потребовали немедленного запрещения продаж всех шутиров от первого лица...

«Я не говорю, что ВСЕ видеоигры — это зло. Я знаю множество замечательных игр, а также много ответственных игроков и в высшей степени ответственных родителей. Я всего лишь хочу перекрыть доступ несовершеннолетних подростков к некоторым ультранасиленным играм», — заявляет Дикерсон.

...В НАШЕМ УГЛУ РИНГА

Разумеется, представители игровой индустрии и розничные торговцы не желают, чтобы предложенный Дикерсон закон вступил в силу. Ассоциация Интерактивного Программного Обеспечения (Interactive Digital Software Association, IDSA), а также Ассоциация Продавцов Интерактивных Развлечений (Interactive Entertainment Merchants Association, IEMA) сейчас готовят петицию, оспаривающую конституционность вашингтонского закона. Президент IDSA Даг Лоуэнштейн (Doug Lowenstein) выражается по данному поводу вполне определенно: «Я считаю, что попытка решить проблему подобным образом абсолютно неприемлема. Мы совершенно уверены, что данный закон противоречит Конституции, и что он не пройдет».

Даг Лоуэнштейн признает, что реальная ситуация с соблюдением магазинами обязательств не продавать детям «взрослые» игры отличается крайней неоднородностью и нуждается в упорядочении. Но он считает, что в данном случае законодатели, преследуя собственные политические цели, явно преувеличили масштаб проблемы. Он приводит собственную статистику, согласно которой «в 83% случаев, когда дети покупают или берут напрокат игры, в этом участвуют их родители». В оставшихся случаях покупки осуществляются без родителей, но Лоуэнштейн настаивает, что дети отнюдь не каждый раз берут именно игры с рейтингом Mature.

«Можно, конечно, сказать, что наша система розничной торговли подвержена серьезным проблемам, и повесить на нее всех собак, но можно сказать и по-другому: в обществе существует проблема, и ее можно отчасти решить, упорядочив нашу систему розничной торговли. У нас нет никаких — под-





черкиваю, НИКАКИХ – доказательств того, что десятки тысяч детей и подростков носят по магазинам, непрерывно покупая «взрослые» игры. На самом деле результаты всех исследований, а также опросы продавцов свидетельствуют, что большинство детей, играющих, скажем, в GTA3, разозлились эту игру че-

рез маму или папу.

А ЧТО С ПРОДАВЦАМИ?

Ежегодно предприятия розничной торговли продают компьютерные и видеоигры на сумму порядка 10 миллиардов долларов. С учетом того, какие огромные деньги в этом задействованы, а также при нынешней депрессии в экономике США и жесточайшей конкуренции в сфере розничной торговли, не удивительно, что продавцы вовсе не горят желанием ОТКАЗЫВАТЬ кому-либо в приобретении товаров, особенно детям, желающим купить игры. Тем не менее, некоторые торговцы пошли на этот непростой шаг.

Сети магазинов Wal-Mart, Target, Toys R Us и KB Toys официально приняли на себя обязательство не продавать игры с рейтингом Mature детям, а некоторые из них даже ввели специальные инструкции для кассиров, требующие проверять возраст у молодого выглядящих покупателей. Зато другие крупные торговые компании, например, Best Buy и Electronics Boutique, просто проигнорировали данную проблему. По словам президента Ассоциации Продавцов Интерактивных Развлечений Хэла Халпина (Hal Halpin), некоторые компании – члены IEMA – совершенно сознательно не желают менять свою торговую по-



Игры, подобные Soldier of Fortune II, демонстрируют невероятно высокий уровень насилия, но суд постановил, что его вредное воздействие на несовершеннолетних не доказано.

литику. «В качестве обоснования такого решения они приводят следующее доказательство: некоторые из их конкурентов ограничили продажи «взрослых» игр детям, но вскоре убедились, что их добровольные усилия никто в обществе не оценил по достоинству, – объясняет Хэл Халпин. – Когда торговая компания официально объявляет о том, что она вкладывает значительное время и деньги в реализацию «политики ограничения продаж», она сразу же оказывается в поле пристального внимания жадных до сенсаций политиков и журналистов, что отнюдь не способствует ее благополучию».

Однако из-за отказа ряда торговых сетей вводить ограничения на продажу «взрослых» продуктов игры оказались под прицелом политиков вроде Мэри Лу Дикерсон. Но, по словам Хэла Халпина и Дага Лоуэнштейна, причины того, что ограничения так медленно вводятся в силу, значительно сложнее, чем это представляется критикам со стороны. «Повсеместное внедрение новых процедур в торгов-

ле технически осуществить намного сложнее, чем в любой другой индустрии, – объясняет Хэл Халпин. – Например, когда вы идете в кино, ваша цель – посмотреть какой-то конкретный фильм, и вы покупаете для этого соответствующий билет. Даже в кинотеатрах с 20 залами, где демонстрируется одновременно 20 разных фильмов, намного легче организовать контроль, чем в универсаме, где игры составляют менее одного процента от общего ассортимента товаров. Политики просто не понимают того, насколько сложным делом мы занимаемся, и насколько технически непросто реализовать какие-либо нововведения».

Находясь пюги, которые утверждают, что единственный способ заставить продавцов следить за тем, кому они что продают, – это накладывать на них взыскания за игнорирование обязательств, официально принятых на себя магазином. Взять хотя бы конгрессмена-демократа Джо Бака из Калифорнии. Бака предложил «Акт о защите Детей от Секса и Насилия в Видеоиграх от 2003 года», согласно которому продажа или сдача напрокат несовершеннолетним «взрослых» игр приравнивается к федеральному преступлению. Бака называет «взрослыми» игры, в которых присутствует нагота, сексуальное поведение и «прочий контент, вредный для несовершеннолетних». Нарушитель этого закона должен подвергаться штрафу в \$1000 при первом нарушении, штрафу до \$5000 за второе нарушение, и штрафу свыше \$5000 или трехмесячному тюремному заключению за последующие нарушения.

Лоуэнштейн сомневается в успехе законопроекта, предложенного Бака: «Если вы думаете, что, объявив преступлением продажу подобных игр, вы как-то упростите внедрение ограничений, вы ошибаетесь. Здесь существует масса чисто практических вопросов. Их можно преодолеть, и,

«Нет никаких доказательств того, что десятки тысяч детей и подростков носят по магазинам, непрерывно покупая «взрослые» игры».



в конце концов, они будут преодолены, а некоторые компании уже достигли на этом поприще существенных успехов – взять хотя бы торговые сети KB или Toys R Us».

Для Халпина законопроект Бака тоже звучит совершенно дико: «Если подобный закон пройдет, то большинство владельцев магазинов просто уберут с полок товары с рейтингом Mature из страха, что их сотрудники попадут в тюрьму за продажу игрушки *Mario Brothers*. А затем погребная участь постигнет и «взрослые» фильмы...»

Вряд ли мрачным прогнозам Хэла Халпина суждено сбыться, но если новый закон штата Вашингтон вступит в силу 27 июня, то кто знает, чем все это кончится?

«Мы глубоко убеждены, что подобные законопроекты носят антиконституционный характер и не должны вступать в силу, – заявляет Даг Лоуэнштейн. – Используемые в вашингтонском законе формулировки настолько расплывчаты, что вообще непонятно, какого рода игры под него попадают».

Результаты недавних апелляций полностью подтверждают его слова: «Если под защиту Первой Поправки к Конституции попадают рисунки Джексона Поллока, музыка Арнольда Шoenберга или бессмысленные стихи Льюиса Кэрролла, то совершенно непонятно, почему она не должна защищать картинки, графический дизайн, концепт-арт, звуки, музыку и сюжеты видеоигр. Сам факт того, что все эти элементы присутствуют в новой – игровой – среде, не имеет с юридической точки зрения никакого значения. Наши исследования показали, что т.н. «игры с элементами насилья» всегда включают сюжет, графические образы, традиционные литературные темы, диалоги и даже идеологические нормы, свойственные книгам, кинофильмам и другим видам искусства».



Единственным видом развлекательного искусства, не попадающего под Первую Поправку, является порнография. Так неужели распространение игр должно регулироваться так же, как и распространение непристойностей??

Даг Лоуэнштейн категоричен: «Проводить аналогии между играми и порнографией – по меньшей мере, глупо. В законе четко оговорено, что регулированию должно подвергаться лишь распространение непристойного контента. То же самое подтвердил Верховный Суд, и

для определения того, что является непристойным, имеется специальный тест. Верховный Суд также постановил, что насилие не подлежит регулированию – именно поэтому мы так уверены в успехе в случае с вашингтонским законопроектом. Насилие никогда не было объектом регулирования и контроля – ни в играх, ни в фильмах, ни в книгах, ни в других видах искусства».

Итак, скорее всего, вашингтонский законопроект не выдержит «испытания на конституционность». А если он будет провален, то вероятность того, что губернаторы других штатов попытаются провести аналогичные биллы, существенно снизится, т.к. проигравшая сторона (т.е. штат) должна будет возместить организациям, опротестовавшим законопроект (т.е. IDSA и Ассоциации Торговцев), все связанные с процессом расходы.

Но сама проблема остается нерешенной. Игры, подобные GTA3, продаются тиражами в десятки миллионов копий, а значит, в самом скором времени неизбежно появятся продукты с еще более высоким уровнем секса и насилия – и найдутся люди, которым это не понравится. Будем же надеяться, что рано или поздно родители все-таки начнут обращать внимание на указанные на играх рейтинги и интересоваться, во что играют их любимые чада...

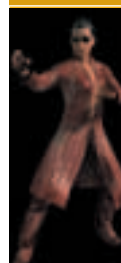
ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ



ХОРОШИЙ SID MEIER'S PIRATES!

Да! Это не розыгрыш!!! Представители «иплашного» поколения геймеров, возмож-

но, и не помнят эту великую игру, но сие ровным счетом ничего не меняет – вышедшая в 1987 стратегия *Pirates!* является бесспорной классикой игровой индустрии, опередившей свое время и так до сих пор никем не превзойденной; именно она вкупе с *Civilization* прославила Сига Мейера, сделав его живой легендой. На прошедшей выставке E3 представители компании Firaxis сделали сенсационное заявление о том, что Сиг сейчас работает над римейком *Pirates!* на новейшем трехмерном движке. Всеобщему ликование не было предела. Господи, как же нам не терпится вновь заставить кого-нибудь прогуляться по рее...



ПЛОХОЙ ENTER THE MATRIX

Обидно, ничего не скажешь... Мы ждали суперигру, а получили очередную посредственность, сделанную по мотивам культового фильма. Самое обидное то, что вселенная

«Матрицы» действительно открывает богатейшие, фантастические возможности для создания суперигр любого жанра! Какой геймплей можно было бы здесь забавлять... А вместо этого жаждный издатель швырнул в толпу еще один низкопробный продукт, единственная цель которого – выбить бабки у ничего не подозревающих фанатов. И поделом нам – не надо быть такими доверчивыми.



ЗЛОЙ ZD0 GOES BUST

Подобно старой, смертельно больной кляче, компания ZD0 наконец-то отправляется на заслуженный отдых – на живодекно. Это весьма прискорбный, но, по всей видимости, неизбежный конец. На протяжении последних нескольких лет фирма переживала перманентный мучительный упадок, постепенно ополняя и убивая две великие вселенные, прославившие ее в свое время на весь игровой мир, – *High Heat* и *Might and Magic*. Спи спокойно, ZD0, мы тебя никогда не забудем.

АРГУМЕНТЫ СТОРОН

«Миллионы детей играют в GTA3 – в штате Вашингтон обладание этой игрой стало настоящим символом их статуса в подростковой иерархии. Дети получают бонусные очки за то, что они занимаются сексом с проститутками, а затем забивают тех до смерти. Неужели мы хотим, чтобы наши дети учились ТАКОМУ?»

– ПРЕДСТАВИТЕЛЬ
ШТАТА ВАШИНГТОН
МЭРИ ЛУ ДИКЕРСОН

«Я считаю, что проблемы с «взрослым» контентом в играх нужно решать теми же средствами, что и проблемы с «взрослыми» журналами и видеофильмами. Если новый закон будет основываться на тех же принципах, что и законы, регулирующие распространение «взрослых» журналов и видеофильмов, то это будет справедливо».

– КРИС ТЭЙЛОР, GAS
POWERED GAMES



«Я бы сказал, что она скорее политик, нежели хорошо разбирающийся в Конституции законодатель».

– ДАГ ЛОУЭНШТЕЙН, ПРЕЗИДЕНТ IDSA, ПО ПОВОДУ
МЭРИ ЛУ ДИКЕРСОН

«Я вовсе не выступаю за цензуру, и я не против продаж какой бы то ни было конкретной игры. Я сама – бывшая журналистка. Я – противник цензуры».

– ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ДИКЕРСОН

ИНТЕРВЬЮ CGW

Гений, создавший Bookworm

На вопросы CGW отвечает Джейсон Капалка, благодаря которому мы узнали, что означает слово «qua». *Джеффри Грин*

У бив два месяца своей жизни на игру Bookworm, я пришел к ее дизайнеру Джейсону Капалке (Jason Kapalka) – являющемуся также создателем головоломки Bejeweled, – чтобы выяснить, долго ли еще он намерен мучить нас своими невероятно аддитивными puzzle-игрушками.

Джеффри Грин: Дождевая мама теперь знает, что такое Bejeweled.

Джейсон Капалка: Да, неплохая получилась штука... Большинство членов боулинг-клуба, членом которого я являюсь, тоже посели на игрушки от нашей студии PopCap. Вопиющее отклонение от среднестатистического возраста компьютерных игроков... Я-то лично предпочитаю хардкорные игры, но проблема в том, что они зачастую оказываются неоправданно сложными для освоения, особенно для новичков. Поэтому-то мы и занимаемся созданием простеньких игрушек, доступных абсолютно любому человеку.

Дж.Г: Стал ли ты богатым благодаря Bejeweled?

Дж.К: Это зависит от того, что ты понимаешь под словом «богатый». Мне принадлежит треть нашей компании, но в основном это всевозможные договоры и дизайн-документы, а не пачки денег в банке. Всего мы продали около 500.000 копий Bejeweled, включая версии для различных сайтов и игровых платформ. При этом нас нельзя назвать богачами, т.к. в фирме работает почти 20 сотрудников.

Дж.Г: Скажи мне про Bejeweled что-нибудь такое, чего я не знаю.

Дж.К: Это имя нам навязала корпорация Microsoft, а до этого игра носила рабочие названия The Zone и Diamond Mine. Конечно, Bejeweled – тоже неплохое имя, но я его ненавижу. У меня лично оно ассоциируется с тупым фильмом Брэндана Фрейзера под названием Bedazzled.

Дж.Г: ОК, поговорим про Bookworm. Как у тебя родилась идея создания подобной игры?

Дж.К: Все началось с эксперимента, поставленного нашим программистом Брайаном Файетом (Brian Fiete). Мы хотели сделать «игру в слова» без ограничений по времени. Встроить в игру таймер – не проблема, но тогда геймплей свелся бы к тому, что игрок должен пригнать как можно больше маленьких слов в отведенный ему промежуток времени. При таком подходе резко снижается шанс появления по-настоящему длинных и интересных слов – а мы-то как раз хотели именно этого. В общем, после того как основная идея была в общих чертах сформулирована, процесс раз-

работки занял у нас порядка полугода...

Дж.Г: Полгода?! И сколько же людей работало над игрой?

Дж.К: Четверо. Брайан Файет и Ник Ньюхард (Nick Newhard) занимались программированием. Тайсен Хенгерсон (Tyson Henderson) нарисовал большую часть арта, а я отвечал за дизайн. И еще я озвучивал червяка Lex'a.

Дж.Г: Постой, постой, так это твой мерзкий голос пронзительно произносит: «Awesome!» каждый раз, когда мне удастся пригнать удачное слово?

Дж.К: Ну... да. Это я. Голос, правда, был немного изменен, чтобы сделать его более высоким и пронзительным. А еще я говорю «Go!» и «Game Over» в Bejeweled...

Дж.Г: Вау! Меня эти реплики каждый раз смущают и сбивают с толку...

Дж.К: Я знаю. Так и задумывалось.

Дж.Г: А почему в Bookworm встроен такой странный фильтр нецензурных слов? Некоторые из них употреблять нельзя, а некоторые – можно...

Дж.К: Да, это было непросто. Мы много спорили по поводу того, что прилично, а что – нет. Взять, к примеру, постоянно употребляемое в реальной жизни слово «fellation». Оно во всех отношениях прекрасное, но мы не хотели бы, чтобы это слово красовалось на нашем сайте сверху онлайн-таблицы лучших результатов... Поэтому мы постоянно следим за этой таблицей, удаляя из нее потенциально «нецензурные» слова, присылаемые игроками.

Дж.Г: Еще одна не совсем понятная вещь – это словарь. Создается ощущение, что слова, к кото-

рым даются определения, вы выбирали случайным образом.

Дж.К: Мы не могли снабдить определением КАЖДОЕ слово, т.к. тогда программа получилась бы слишком большой. Поэтому было решено дать определения лишь трудным словам, но здесь опять-таки встает проблема – как определить, что есть «трудное» слово? Надежного способа их выявления не существует. В конце концов, мы попытались дать определения всем малопонятным коротким словам. Мы исходили из предположения, что если человек составляет слово из 10 букв, то он ЗНАЕТ, что оно означает.

Дж.Г: А кстати, каков максимально допустимый размер слов?

Дж.К: Двенадцать букв. Хочешь – верь, хочешь – нет, но некоторые игроки были недовольны таким ограничением на количество букв!

Дж.Г: А какое твое лучшее слово? Мое – «elevation».

Дж.К: Честно говоря, у меня достаточно скромные результаты. Лучшее слово, составленное нашими сотрудниками, – «apparition». Но «elevation» – тоже весьма неплохо.

Дж.Г: Каковы ваши дальнейшие планы?

Дж.К: На подходе довольно необычная для нашей команды игрушка – RPG. Она называется PopQuest. Что-то вроде облегченного Diablo или NetHack для домохозяек. Ну и, разумеется, Bejeweled 2 и Bookworm 2.

Дж.Г: Нет, только не это!..

Дж.К: Именно это...





PREVIEW

SimCity 4: Rush Hour

Grand Theft SimCity. Тьерри Нгуен

Грядущей осенью четвертая часть популярнейшего градостроительного симулятора от Уилла Райта обзаведется своим первым агг-оном. Основной темой *SimCity 4: Rush Hour* (рабочее название) станет улучшение системы общественного транспорта построенных вами городов. Отныне в распоряжение игрока поступят всевозможные транспортные средства – такие, как паромы, автобусы, метро и наземные железные дороги. Кроме того, будут существенно расширены наши возможности

по управлению общественным транспортом, например, теперь можно будет увидеть не только маршрут автобуса, но и маршруты всех его пассажиров, показывающие, кто откуда прибыл и куда направляется. Еще одно классное нововведение – возможность непосредственно управлять машиной своего Сима и кататься на ней по всему городу. А еще разработчики всерьез думают о том, чтобы разрешить нам управлять вертолетом и танком (!) – в качестве награды за различные достижения.

Разумеется, не обойдется агг-он и без нового стихийного бедствия – им станет разбитое на три стадии вторжение инопланетян. Сначала летающая тарелка похитит пару тройку Симов, затем она уничтожит несколько зданий, а в конце концов прилетит целая эскадра НЛО и начнет планомерно стирать город с лица земли. А поскольку отныне игрок сможет называть улицы и площади своими именами, предполагается, что их разрушение заставит его переживать особенно сильно.

Еще одно классное нововведение – возможность непосредственно управлять машиной своего Сима и кататься на ней по всему городу.



Теперь вы можете переименовать любое место в городе по своему вкусу.



PREVIEW

Lords of EverQuest

Sony Online принимает перчатку, брошенную Blizzard. Роберт Кофрей

Предполагается, что Lords of EverQuest уделает WarCraft, потому что там будет ВСЕГО БОЛЬШЕ.

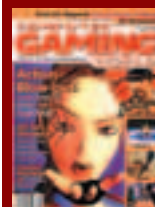
ОК, возможно, решение Sony Online освоить новый для себя жанр RTS и не стало прямым ответом на то, что нынешний король риал-тайм стратегий – Blizzard – своим проектом *World of Warcraft* посягнул на жанр MMORPG, где Sony до сих пор властвовала совершенно безраздельно. Возможно, речь идет о простом совпадении, возможно – о мести, а возможно – воплотили Sony Online просто хотят заработать несколько лишних миллионов долларов, но факт остается фактом: игровая вселенная *EverQuest* вступает на совершенно новую и неизвестную для себя стезю.

Предполагается, что *Lords of EverQuest* уделает *WarCraft* по всем параметрам, потому что там будет ВСЕГО БОЛЬШЕ. Больше юнитов, больше игроков в мультиплеере, больше магических предметов и артефактов, больше героев и т.д... Действие игры разворачивается примерно за 10.000 лет до событий первого *EQ*, и основой глобального конфликта служит борьба Shadowrealms против... э-э-э... в общем, против чего-то глубоко антагонистичного Shadowrealms.

Изменениям подвергнутся практически все аспекты такого, казалось бы, знакомого мира *EQ*, – в том числе заклинания и монстры. Разработчик – студия Rapid Eye Entertainment (состоящая в основном из ветеранов New World Computing, что не может не радовать) – обещает нам одиночную кампанию, прохождения которой займет не менее 70 часов. Кроме того, в первый раз за всю свою историю Sony сдает для геймеров кое-что бесплатно – речь идет о создании онлайн-системы, по функциям и возможностям ВЕСЬМА напоминающей Battle.net. Наши первые впечатления от *Lords of EverQuest* – самые положительные: у игры отличный трехмерный движок, прекрасно обрисовывающий как живописные ландшафты, так и разнообразных героев и юнитов. Эффекты заклинаний – также весьма симпатичны.

Следите за нашими анонсами – мы непременно опубликуем по *Lords of EQ* большое и подробное Preview, как только игра вступит в фазу бета-тестирования. Честно говоря, нам самим ужасно интересно, сможет ли Sony уделить признанного RTS-тяжеловеса Blizzard на его собственном поле...

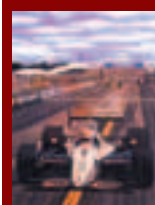
5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В CGW



5 лет назад, август 1998

О чем игровой мир говорил летом 98-го года? Да на самом деле ни о чем особенном. В том месяце самые высокие оценки у

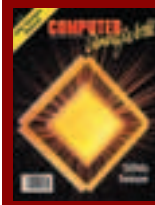
нас в журнале получили *Might and Magic VI*, *World Cup 98* и аэро-он к *Total Annihilation*. Скучота... Зато настоящей сенсацией стала тогдашняя выставка ЕЗ, на которой было анонсировано не меньше отличных PC-игр, чем в нынешнем году. Помните, Лучшей Игрой Выставки в своем репортаже мы назвали *Homeworld*, а различные награды достались *Half-Life*, *Grim Fandango*, *Age of Empires II* и *Alpha Centauri*. А еще все мы тогда с огромным нетерпением ждали *Messiah*...



10 лет назад, август 1993

Десять лет назад на рынке безраздельно царили авенчуреры, обзоры к которым порой занимали по три страницы! Мы пре-

бывали в полном восторге от *Freddy Pharkas* и *Frontier Pharmacist*, а *The Seventh Guest* получил на страницах CGW высшую оценку, несмотря на то что игра была «весьма привередлива к железу и требовала процессор 386DX, не менее 2 MB RAM и 16-битную SVGA видеокарту с 512K памяти». Черт возьми! Пожалуй, сейчас она пошла бы и на более-менее современном японском мобильном телефоне...



15 лет назад, август 1988

Это был 50-й, юбилейный номер, и мы назвали победителей проводимого тогда литературного конкурса среди читателей.

Вот, например, как начинался опус человека, занявшего второе место: «Играя в *Dungeon Master*, я на минуту отошел от компьютера, а, вернувшись в комнату, заметил какое-то движение на экране. «Уничтожьте Бехолдера!» – крикнул я друзьям. А мама, стоявшая неподалеку от стола, подумала, что я обращаюсь к ней, схватила мышку и попыталась убить монстра, отчаянно кликая на нем...»



БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ: САМОПАЛ

Т. Бирл Бэйсер

Shareware и freeware

В наше время, когда 4-мегабайтная инсталляция уже никого не удивит, как-то забывается, что для того чтобы быть хорошей, игре вовсе не обязательно быть огромной или сложной. В этом месяце мы представляем три продукта, сочетающие достаточно простую игровую механику с невероятно увлекательным геймплеем.

Starscape

\$24.95

www.moonpod.com

Игру *Starscape* можно описать как «Продвинутые *Asteroids*». Действие разворачивается на огромных картах, полных врагов, астероидов и баз; игра обладает простым, но интересным и логичным сюжетом, а также содержит ролевые элементы. Геймплей – динамичный и аддитивный, графика достаточно красочна и разнообразна, чтобы не обращать внимания на низкое по сегодняшним меркам разрешение экрана.



Gearbolt Rage: Infinite Pain

Бесплатно

www.o3software.net



Не гайте этому скриншоту ввести себя в заблуждение – статичная картинка ни в коей мере не передает накала творящегося на экране кровавого экшена! На игровом поле в случайном порядке появляются семь видов оружия, и вы должны их хватать и уничтожать накатывающиеся на вас волны противников. Звучит достаточно просто, но в реальной игре все происходит настолько быстро, что уворачиваться от пуль и сторожевых собак само по себе становится весьма непростой задачей, – не говоря уже о том, чтобы самому еще в кого-то стрелять... К тому же игра занимает на диске всего несколько мегабайт, что делает ее весьма ценным приобретением для людей, везде таскающих с собой верные лэптопы.

Car Thief 4

\$19.95

www.maximagames.com/carthief



Цель игрока – угнать машины по всей территории США. Персонаж обладает целым рядом ролевых параметров, включая умения вскрывать запертые двери и обезвреживать охранную электронику, которые постепенно растут от тренировки и использования. Чтобы компенсировать собственную слабость в отдельных областях («угонного дела»), можно приглашать квалифицированных специалистов, но им приходится отсчитывать за участие немалые деньги, что существенно затрудняет выплату долгов и апгрейд воровского инструмента... В общем, игра полна сюрпризов и вполне стоит потраченных на нее денег. Рекомендую.



Агг-он будет включать новые уровни, стволы, боевые машины, модели солдат, а также новый мультиплеерный мод.

РАЗВЕДКА

Medal of Honor: Breakthrough

Очередной агг-он к Allied Assault выходит осенью. **Кен Браун**

Как известно, *Medal of Honor: Pacific Assault* не выйет раньше 2004 года, и в этой связи EA спешно клепают очередной агг-он к *Allied Assault* – просто чтобы не дать остыть оружию в наших руках. Сюжет *Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough* разворачивается на европейском театре военных действий в период 1943-44 гг. и состоит из 11 одиночных уровней. Места боевой славы – проход Кассерин в Северной Африке, сицилийский город Мессина и битва при Монте Баттаглия в Италии.

Кроме того, с игрой будут поставляться девять новых мультиплеерных карт, включая монастырь в Монте Касино, улицы Мессины и побережье Анцио. Новый многопользовательский мод называется *Liberation* – в нем нам предстоит освобождать своих товарищей, попавших в плен к противнику.

Предыдущий агг-он к *MOH* – *Spearhead* – был классным, но до обидного коротким. Будем надеяться, что *Breakthrough* окажется не менее увлекательным, но несколько более глиняным и, соответственно, стоящим потраченных на него денег.



НОВОСТНОЙ КАНАЛ

SHADOWBANE ХАКНУЛИ

В конце мая сотни – а возможно, и тысячи – клиентов *Shadowbane* пребывали в состоянии близком к истерике, т.к. игра была взломана хакерами, и творилось там нечто совершенно неопишемое. По данным сайта *Wired.com*, обитатели целого города были



мгновенно перенесены на дно моря, где они благополучно и утонули. Городская стража начала нападать на жителей, откуда ни возьмись появились табуны невиданных существ, в массовом порядке истребляющих остолебеневших игроков. Даже новички, гуляющие в якобы безопасных зонах, подверглись атакам огров с топорами. *Wired.com* сообщил также, что *Wolfpack Studios* и *Ubi Soft* обнародовали заявление, в котором говорилось, что произошла «серьезная хакерская атака» и что виновные «будут наказаны по всей строгости закона».

Когда разработчик и издатель, наконец, нашли дырку и заделали ее, игра была возвращена к состоянию, в котором она пребывала до начала атаки. Кроме того, *Ubi Soft* забанила всех членов двух кланов за «незаконное использование телепортации». Члены этих кланов – вне зависимости от того, участвовали они в атаке или нет, – лишились всей своей собственности, их города были брошены на медленное разрушение, и они навсегда потеряли право играть на *Ubi.com*.

MAX PAYNE 2 ВЫХОДИТ ЧЕРЕЗ МЕСЯЦ

После долгого затишья Мак Пейн, похоже, готовится обзавестись полноценным продолжением. Выход *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* намечен на осень. Ждите в сентябрьском номере эксклюзивное Preview этого невероятно романтического, стильного и мрачного шутера.



ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Даты выхода игр и информация об их переносе. Дай Люо

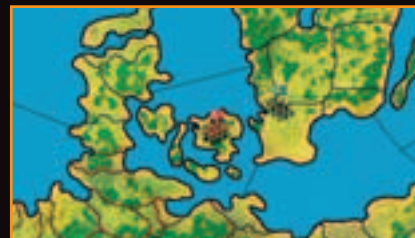
Важное замечание по поводу сроков выхода игр: как известно, год делится на четыре квартала, по три месяца в каждом. К сожалению, мы порой вынуждены сообщать вам лишь приблизительные даты, т.к. сами разработчики иногда понятия не имеют, когда закончат ту или иную игру.



1 OPERATION FLASHPOINT 2. Студия Bohemia Interactive вновь трудится над второй частью своего сверхпопулярного тактического шутера. Детали пока не разглашаются, но уже известно, что действие игры разворачивается в период с 1968 по 1974 гг. – т.е. в самый разгар холодной войны между СССР и США. Нам предстоит сражаться в трех различных регионах – Юго-Восточной Азии, Центральной Европе и в Анголе. По словам разработчиков, *OPF2* полностью сохранит атмосферу и бесподобный геймплей первой серии, одновременно значительно улучшив графику.



2 DUNGEON SIEGE II. Microsoft продолжает свою славную традицию – делать громкие анонсы, не показывая публике ни одного скриншота. Так произошло и с *Dungeon Siege II*, о разработке которого было объявлено на E3. Несмотря на то что игра использует тот же движок, что и первая часть, нам обещают, что графика будет значительно улучшена. Разработчики – Gas Powered Games – начали заниматься продолжением сразу же после выхода первой части, поэтому есть все основания надеяться, что на этот раз они уделят должное внимание не только картинке, но и собственно геймплению. Преположительно игра выйдет осенью 2004-го.



3 VICTORIA: EMPIRE UNDER THE SUN. Игра с глиняным названием *Victoria: Empire Under the Sun* посвящена второй половине эпохи Промышленной Революции – точнее, периоду с 1835 по 1920 гг. Дипломатическая составляющая весьма напоминает схему, использованную в *Europa Universalis*, – альянсы, колониальные войны, национальный престиж и т.д. Что касается военного аспекта, то он напрямую взят из *Hearts of Iron* – управление войсками на уровне дивизий, тактика, снабжение... Игра должна быть завершена к концу этого года.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Age of Mythology: The Titans	Microsoft	III кв. '03
Age of Wonders: Shadow Magic	Gathering	III кв. '03
Anarchy Online: Shadowlands	Funcom	IV кв. '03
Aquanox 2	JoWood	III кв. '03
Armed and Dangerous	LucasArts	IV кв. '03
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	EA	сентябрь 2003
Battlefield Command	Codemasters	I кв. '04
Battlefield Vietnam	EA	2004
Beyond Good and Evil	Ubi Soft	IV кв. '03
Black & White 2	EA	II кв. '04
Call of Duty	Activision	IV кв. '03
City of Heroes	NCsoft	II кв. '04
Commandos 3	Eidos	IV кв. '03
Cold Zero	JoWood	III кв. '03
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	IV кв. '03
Crusader Kings	Strategy First	IV кв. '03
Defender of the Crown	Cinemaware	III кв. '03
Deus Ex: The Invisible War	Eidos	IV кв. '03
Doom III	Activision	IV кв. '03
Dragon Empires	Codemasters	III кв. '03
Driver 3	Atari	IV кв. '03
Dungeon Siege II	Microsoft	2004
EverQuest II	Sony	IV кв. '03
Evil Genius	Vivendi	III кв. '04
Freedom: Battle for Liberty Island	EA	III кв. '03
Final Fantasy XI	Sony	IV кв. '03
Full Throttle: Hell on Wheels	LucasArts	IV кв. '03
Galaxy Andromeda	CDV	IV кв. '03
Dungeons & Dragons: Temple of Elemental Evil	Atari	IV кв. '03
Ground Control 2	Vivendi	III кв. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Guild Wars	NCsoft	IV кв. '04
Half-Life 2	Sierra	сентябрь 2003
Half-Life Counter-Strike: Condition Zero	Sierra	III кв. '03
Halo	Microsoft	III кв. '03
Harpoon 4	Ubi Soft	III кв. '03
Hidden & Dangerous 2	GOD Games	III кв. '03
The Hobbit	Vivendi	III кв. '03
Homeworld 2	Sierra	III кв. '03
Kohan: Kings of War	неизвестен	неизвестна
Lineage II	NCsoft	III кв. '03
Lionheart	Interplay	III кв. '03
Lock-On	Ubi Soft	III кв. '03
Lords of EverQuest	Sony	IV кв. '03
Lords of the Realm III	Sierra	IV кв. '03
Lord of the Rings: Return of the King	EA	IV кв. '03
Madden NFL 2004	EA	III кв. '03
The Matrix Online	Ubi Soft	IV кв. '04
Max Payne 2	Rockstar	IV кв. '03
Medal of Honor: Pacific Assault	EA	I кв. '04
Men of Valor	Vivendi	2004
Middle-earth Online	Vivendi	неизвестна
The Movies	Lionhead	I кв. '04
Mythica	Microsoft	II кв. '04
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	Atari	июнь 2003
Operation Flashpoint 2	Codemasters	2004
Panzers	CDV	I кв. '04
Pirates of the Caribbean	Bethesda	июль 2003
Prince of Persia: Sands of Time	Ubi Soft	IV кв. '03
Quake 4	Activision	неизвестна
Railroad Tycoon 3	Gathering	III кв. '03
Republic: The Revolution	Eidos	III кв. '03
Return of the King	EA	IV кв. '03

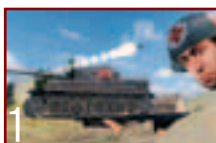
ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Rome: Total War	Activision	IV кв. '03
Sam and Max 2	LucasArts	I кв. '04
Savage	iGames	июнь 2003
Secret Weapons Over Normandy	LucasArts	III кв. '03
Shade	Tri Synergy	I кв. '04
SimCity 4: Rush Hour	EA	III кв. '03
Star Wars Galaxies	LucasArts	III кв. '03
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	LucasArts	IV кв. '03
Star Wars Knights of the Old Republic	LucasArts	III кв. '03
Stalker: Oblivion Lost	GSC	2004
SWAT: Urban Justice	Sierra	неизвестна
Team Fortress 2	Sierra	неизвестна
Thief III	Eidos	IV кв. '03
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	III кв. '03
Total Annihilation 2	Atari	IV кв. '03
Tribes Vengeance	Sierra	IV кв. '04
Trinity	Activision	I кв. '04
Tron 2.0	Disney	Aug. 2003
Two Towers	Vivendi	III кв. '03
Ultima X	EA	IV кв. '03
Unreal Tournament 2004	Atari	IV кв. '03
Vampire: The Masquerade-Bloodlines	Activision	2004
WarCraft III: The Frozen Throne	Blizzard	III кв. '03
War of the Rings	Vivendi	III кв. '04
War Times	Strategy First	III кв. '03
Warlords IV	Ubi Soft	III кв. '03
World of Warcraft	Blizzard	II кв. '04
World War II	Codemasters	I кв. '04
XIII	Ubi Soft	IV кв. '03

■ НОВАЯ ПОЗИЦИЯ ■ УТОЧНЕНИЕ

ХИТ-ПАРАД

CGW Топ 20

Геймеры высказали свое мнение.



Road to Rome: Эта гора вымощена золотом и омыта кровью...



C&C: Generals Все конкуренты уничтожены ядерными ракетами.



Spearhead: Лучший в мире аттракцион на танках.

МЕСТО	ИГРА	РЕЙТИНГ CGW
1	Battlefield 1942: Road to Rome (EA)	★★★★★
2	Command & Conquer: Generals (EA)	★★★★★
3	Medal of Honor: Spearhead (EA)	★★★★★
4	Unreal II: The Awakening (Infogrames)	★★★★★
5	Rainbow Six 3: Raven Shield (Ubi Soft)	★★★★★
6	SimCity 4 (EA)	★★★★★
7	Freelancer (Microsoft)	★★★★★
8	RollerCoaster Tycoon 2 (Infogrames)	★★★★★
9	Medieval: Total War (Activision)	★★★★★
10	Delta Force 3: Black Hawk Down (NovaLogic)	★★★★★
11	Indiana Jones and the Emperor's Tomb (LucasArts)	★★★★★
12	Day of Defeat (Activision)	★★★★★
13	Vietcong (Gathering of Developers)	★★★★★
14	EverQuest: Legacy of Ykesha (Sony)	★★★★★
15	Bookworm (PopCap Games)	★★★★★
16	Civilization III: Play the World (Firaxis/Atari)	★★★★★
17	High Heat Baseball 2004 (3DO)	★★★★★
18	Impossible Creatures (Microsoft)	★★★★★
19	Galactic Civilizations (Strategy First)	★★★★★
20	Praetorians	★★★★★

Хит-парад был составлен по результатам опроса 1000 наших читателей, указавших свои любимые игры за последние шесть месяцев. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт – www.computergaming.com.



РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Информация от российских издателей. Серж Долгов

Мы публикуем информацию о российских релизах. Включены только игры готовящиеся к выходу или вышедшие не ранее июня 2003 года. В скобочках написаны оригинальные названия игр. * – русское название игры будет объявлено позже. Выражаем благодарность российским издателям за предоставленную информацию.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
* (1000 years)	Акелла	2003
12 ступеней: Как это было на самом деле	МедиаХауз	сентябрь 2003
4 Leaf Clover	IC	2003
Anarchy Online. ShadowLands	МедиаХауз	26/08/03
Against Rome	Руссобит-М	ноябрь 2003
AquaNox: Сумерки Аквы (AquaNox)	IC/Nival Interactive	III кв. '03
Apache 2	Акелла	IV кв. '03
ARX Fatalis. Последний бастион (ARX Fatalis)	IC/Nival Interactive	II кв. '03
Ballerburg	IC	2003
Battle Cruiser Millenium	Акелла	III кв. '03
Battle Cruiser Generations	Акелла	IV кв. '03
Besieger	Акелла	IV кв. '03
Big Mutha Truckers	Акелла	июль 2003
Caesar III	IC	2003
Cargo Tycoon	Акелла	2003
Chaser	Руссобит-М	сентябрь 2003
Chessmaster 9000	Акелла	III кв. '03
Chrome	IC	2003
Civil War	IC/Логрус	2003
* (Crazy Designer)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
Cycling Manager 3	Акелла	III кв. '03
* (Darkened Skye)	IC/snowball.ru	2003
Day of the Mutants	IC	2003
DF BHD: Team Sabre (originals)	IC/snowball.ru	октябрь 2003
Duality	Руссобит-М	IV кв. '03
DreamWalker	Руссобит-М	III кв. '03
Duke Nukem Forever	IC/Логрус	2003
Emergency 2	IC/Логрус	2003
Euro Club Manager 03/04	Акелла	III кв. '03
Europa 1400 – The Guild	Руссобит-М	2003
Farscape	IC/Логрус	2003
Firestarter	Руссобит-М	август 2003
* (Foo)	IC/snowball.ru	2003
GI Combat	IC/Логрус	2003
Gorky Zero	Руссобит-М	IV кв. '03
Grom	IC/Nival Interactive	III кв. '03
Halcyon Sun	Новый Диск	август 2003
Hannibal	IC/Логрус	2003
Hidden and Dangerous II	IC/Логрус	2003
I.G.I. 2 Covert Strike	IC	2003
Jetfighter 5	Акелла	IV кв. '03
Join The Band	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	2003
Joint Operations (originals)	IC/snowball.ru	III кв. '03
Jules Vernes 2	Акелла	IV кв. '03
Kicker	Руссобит-М	сентябрь 2003
Kingdom Under Fire : The Crusaders	Руссобит-М	IV кв. '03
Kreed	Руссобит-М	сентябрь 2003
Lion Heart	IC	2003
Mafia: the City of Lost Heaven	IC/Логрус	2003
Mistmare	IC/Логрус	2003
Neuro	Руссобит-М	III кв. '03
Operation: Air Assault	Акелла	III кв. '03
O.R.B.	IC/Логрус	1 кв. 2003
Pacific Warrior 2	Акелла	IV кв. '03
Painkiller: крещенные кровью (Painkiller)	Акелла	III кв. '03
Paris, City Builder	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	2003
Patrician 3	Акелла	IV кв. '03
Phantom Crash	Руссобит-М	IV кв. '03
Pharaon	IC	2003
Post Mortem	IC/Логрус	2003
Postal Plus	Акелла	III кв. '03
Prince of Qin	IC	2004

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Ranse	IC/Логрус	2003
Real War 2	IC/Логрус	2003
Ring 2: Twilight of the Gods	IC/Логрус	2003
* (Rock Manager 2)	IC/snowball.ru	2003
Sacred	Акелла	I кв. '04
* (Saga)	IC/snowball.ru	III кв. '03
Shade: Wrath of Angels	IC	2003
Silent Hunter II	IC/Логрус	2003
* (Simon 3D)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
Speed Challenge	IC/Логрус	2003
* (Steel Beasts GOLD)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
* (Steel Beasts II)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
* (Strike Fighters)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
Soldier of Fortune II: Double Helix	IC	2003
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	IV кв. '03
Spell Force	Руссобит-М	ноябрь 2003
S.T.A.L.K.E.R.: Obivan Lost	Руссобит-М	2004
Star Trek: Star Fleet Command 3	IC	2003
Starsky & Hutch: Полицейская Леренга (Starsky & Hutch)	Акелла	III кв. '03
Strategic Command 2	Акелла	III кв. '03
Strident	Руссобит-М	IV кв. '03
Stronghold: Crusaders	2003	
Tennis Masters Series 2002	IC/Логрус	2003
The Elder Scroll III: Bloodmoon	Акелла	2003
The Guild Add on	Руссобит-М	сентябрь 2003
TOCA Race Driver	IC/Nival Interactive	III кв. '03
Trainz	IC/Логрус	2003
* (Victoria)	IC/snowball.ru	I кв. '04
Vietcong	IC/Логрус	2003
War and Peace	IC/Nival Interactive	III кв. '03
White Fear	IC/Логрус	2003
Wildlife Park	Руссобит-М	август 2003
World War II: Frontline Command	IC	2003
Xenus	Руссобит-М	ноябрь 2003
Xpand Rally	IC	2003
Автомат (Car Tycoon)	IC/Nival Interactive	III кв. '03
Автостопом по Галактике (Hitchhikers guide to the galaxy)	IC/snowball.ru	заморожен
Агасси: теннис нового поколения (Agassi Tennis Gen.)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	30/04/03
АкваНокс 2: Открытие (AquaNox 2: Revelation)	Руссобит-М	IV кв. '03
Антапта	Бука	август 2003
Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	13/03/03
Бешеные псы (Rabid dogs 2)	Акелла	III кв. '03
Бимеры (Beam Breakers)	IC/Nival Interactive	III кв. '03
Большая охота (Big Buck Trophy Hunt)	Новый Диск	2003
Братство стали (Gun Metal)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	2003
Вампиры (Nosferatu)	IC/snowball.ru	август 2003
Варяги: Северные дружины (Svea Rike III)	IC/snowball.ru	лето 2003
Ватерлоо (Waterloo)	snowball.ru/Новый Диск	лето 2003
Вокруг света: Спаси Антарктиду!	IC/troll.ru	август 2003
Газ по отказал (Space Haste 2)	snowball.ru/Новый Диск	июнь 2003
Гегемония (Haegemonia: Legions of Iron)	IC/Nival Interactive	III кв. '03
Гладиаторы (The Gladiators)	Руссобит-М	август 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	2003
Горцы. Битва за Шотландию. Highland Warrior	IC/Nival Interactive	II кв. '03
Демидурги II	IC/Nival Interactive	III кв. '03
День Победы (Hearts of Iron)	IC/snowball.ru	июнь 2003
Дикие небеса (Savage Skies)	Акелла	III кв. '03
Дорога на Хон-Ка-Ду	Бука	август 2003

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Жажда Скорости (Total Immersion Racing)	Акелла	III кв. '03
Жесткие Звезды (Tachyon)	IC/snowball.ru	III кв. '03
Загадка Сфинкса (Riddle of the Sphinx)	Акелла	III кв. '03
Завоевание Америки: В Поисках Эльдорадо	Руссобит-М	III кв. '03
Закон и Порядок: Смерть за деньги (Law and Order)	Акелла	III кв. '03
Закон и Порядок 2 (Law and Order 2)	Акелла	III кв. '03
Земля 2160 (Earth 2160)	Акелла	I кв. '04
Златогорье 2	Руссобит-М	август 2003
Зоопарк (Wildlife Park)	Руссобит-М	лето 2003
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	IC/Nival Interactive	III кв. '03
История Империй (Chariots of War)	IC/snowball.ru	август 2003
Казачи II: Наполеоновские войны (Cossacks II: Napoleon's wars)	Руссобит-М	2003
Кати шары! (Pure Pinball)	IC/snowball.ru	август 2003
Кибергладиаторы (RoboForge)	Акелла	III кв. '03
Код «Энигма»: Секретный форватер	Новый Диск	август 2003
Космическая Одиссея (Starscape)	IC/snowball.ru	август 2003
Крестоносцы (Crusader Kings)	IC/snowball.ru	II кв. '03
Курбоянка 2.5 (Chicken Shoot 2.5)	Акелла	весна 2003
Легион: Новые сражения (Legion GOLD)	IC/snowball.ru	июнь 2003
Магия войны: Тень повелителя	Бука	октябрь 2003
Магнат Авиалиний (Air Lines)	Акелла	III кв. '03
Меч и Корона (Disciples GOLD Special)	snowball.ru/Новый Диск	июнь 2003
Мир викингов (Northland)	snowball.ru/Новый Диск	август 2003
Муми-тролли (Moomins 3-6)	IC/troll.ru	август 2003
Муми-тролли: В поисках рубины (Moomintrolls: The Quest for Hobgoblin's Ruby)	IC/troll.ru	июнь 2003
Негетские сказки	Бука	сентябрь 2003
Операция «Вулкан» (Joint Operations)	IC/snowball.ru	I кв. '04
Операция «Silent Storm»	IC/Nival Interactive	IV кв. '03
Орбитальные разборки (Space Pod)	Акелла	III кв. '03
Отряд Дельта: Операция «Цунами» (DF BHD: Team Sabre)	IC/snowball.ru	I кв. '04
Отряд Дельта: операция «Черный Ястреб» (DF Black Hawk Down)	IC/snowball.ru	июнь 2003
Петька 4. День независимости	Бука	июль 2003
Планета Гонщиков (Air-Rush)	Акелла	июнь 2003
Пляжный футбол (Beach Soccer)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	июнь 2003
Повелитель ужаса (Ghost Master)	Акелла	III кв. '03
Портал Времен (Omega Stones)	Акелла	III кв. '03
Превестник (Harbinger)	Акелла	июнь 2003
Проект «Бродяги» (Project Nomads)	IC/Nival Interactive	III кв. '03
Проклятие Изиды (The Curse)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	август 2003
Против Рима (Against Rome)	Руссобит-М	ноябрь 2003
Ресторанная Империя (Restaurant Empire)	Акелла	III кв. '03
Рыцари за работой (Knight Shift)	Акелла	III кв. '03
Сломанный меч 1, 2 (Broken Sword 1, 2)	МедиаХауз	август 2003
Талисман	Бука	август 2003
Тяга Железная Дорога (Ultimate Trainz Collection)	Акелла	III кв. '03
Тотальное Истребление (eXtinction)	Акелла	III кв. '03
Тортига (Tortuga)	Акелла	IV кв. '03
Транспортная Империя	Бука	октябрь 2003
Ударная сила (Fair Strike)	Бука	ноябрь 2003
Уличный Гонщик (Downtown Run)	Акелла	III кв. '03
Формула-1: Максимальное Ускорение (Racing Simulation 3)	Руссобит-М	июль 2003

■ НОВАЯ ПОЗИЦИЯ ■ УТОЧНЕНИЕ

Златогорье 2



- обширный игровой мир: более 200 уникальных локаций;
- три огромных страны, каждая со своей историей и традициями;
- более 400 колоритных персонажей, различно настроенных по отношению к главному герою;
- множество разнообразных предметов экипировки, оружия и доспехов;
- интерактивный игровой мир, предоставляющий возможности взаимодействия с игровыми объектами;
- визуализация предметов экипировки героя в игровых сценах;
- новый игровой движок под названием AGE Engine;
- возможность управления партией;
- усовершенствованный алгоритм поведения противников;
- тактические элементы сражений: наличие прицельных ударов, возможность быстрой замены оружия, различные способы построения участников боя.



© 2003 «Burut» All rights reserved. Издатель «Руссобит Пабблишинг».
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61,
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



ЧАСТЬ
ТРЕТЬЯ

WARCRAFT

Максим Петренчук
и Malleus the Magician

ПРЕДЫСТОРОЖИ
ВОСПЛЕЩЕНОМ

ИЛЛУСТРАЦИЯ АЛЕКСАНДРА ХРОМОВА

ГЛАВА ШЕСТАЯ: ПЛАМЯ ПЕРВОЙ ВОЙНЫ

События, описанные в этой главе, стали основой сюжета Warcraft I.

Вторжение в Азерот Орды

Однажды слуги заметили, что песок в часах, подаренных королю Вринну Медивх, почти полностью вытек на дно сосуда. При дворе короля началась паника. Маги всполошились. По их мнению, это предвещало большие беды.... Так и случилось.

Прошло некоторое время, и оркские колдуны удостоверились, что портал достиг необходимой величины. Через него стали переправляться войска. Попав в новый мир, Орки не могли сдержать удивления. Вокруг шепстели зеленые деревья, пуга были покрыты зеленой травой, в небе летали дивные птицы. Насколько сильны могли быть обитатели Азерота? Этого не знал никто.

Орки не торопились – им нужно было пока оставаться незамеченными. Впрочем, люди не ждали нападения, и воинственные пришельцы безбоязненно обустраивались в Азероте. Когда, наконец, большая часть армии переправилась сквозь портал, Орки осмелились на первые набеги. Вперед были направлены волчьи наездники – скауты, посланные Оргой для разведки вражеских позиций. Разведка показала, что люди не способны сопротивляться вторжению, и Орки стали вести себя еще разнузданнее и кровожаднее.

В довершение всего людям стало не хватать зерна. Магическая энергия, исходящая от портала, изменяла окружающий климат. Из-за сильной жары посевы

НЕКРОМАНТЫ



Некроманты и Колдуны – агенты Теневого Совета, глаза и уши Гил-Дана. До того как Оgrim сверг Блэкхенга, они занимали все командные должности в Орде.

почти полностью выгорели на полях, а оркские набеги довершили это несчастье. И хотя осмотрительный Вринн приказал закупить зерно за границей – в Лордероне и Штормгарде, – однако пока купцы сумели доставить товар в нужное место, многие люди погибли от голода.

Не встречая особого сопротивления, Орда быстро продвигалась вперед. Считая людей слабыми и беспомощными, Гил-Дан надеялся победить одним мощным ударом по столице Азерота.

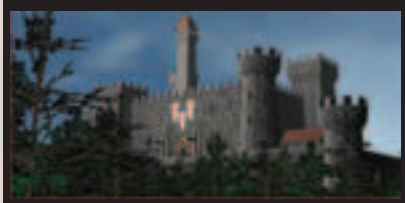
Люди оказались сильнее

До Штормвинда оставалось совсем недалеко – всего лишь несколько дней марша. Город Штормовых Ветров – столица Азерота – был воистину прекрасен. Великолепные здания, белые дворцы, каменные улочки и мосты.... Красота смущала пришедших издалека зеленокожих варваров. Но не меньше удивили их гига-

ГЕОГРАФИЯ

Как и все королевства Аратора, Азерот очень мал, если судить по меркам реального государства. Королевство состоит из столицы Штормвинда, четырех небольших городов, двух монастырей, нескольких замков знатных лордов и десятка деревень. Система таких королевств, придуманных Blizzard, больше всего напоминает феодальные курфюршества Священной Римской Империи времени XIII-XV веков.

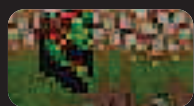
АЗЕРОТ И ОРКИ



В Азероте Орки увидели очень много нового. Их поразили величественные фортификации, огромные крепости и города. В Драеноре такого не было – большинство Орков жили в деревнях и никогда не думали об украшении собственных жилищ. Кроме того, после захвата Штормвинда пришельцы наткнулись на невиданные ими ранее корабли. Как мы знаем, после развала Альтерака связи между королевствами сохранились. Торговые суда были основным средством перевозки грузов. Купцы постоянно сновали через Великое море, продавая зерно, оружие, драгоценности, магические артефакты и прочие интересные вещи. Для Орков, никогда не плававших по морям, эти корабли были в диковинку. Чуть позже, разобравшись в структуре человеческого флота, Огрим отдал приказ строить собственный флот. А еще в Азероте Орки увидели чертежи, магические манускрипты и хитроумные механизмы, которые использовались жителями Азерота в повседневной жизни. Все это в конечном итоге оказало сильное влияние на Орду и ее внутренний порядок.

нтские стены и башни. Город был прекрасно укреплен, и его осада могла быть очень сложной. Но Орки не думали об этом. Рассчитывая взять город с ходу, воины Орды построились на рассвете и начали атаку. Они даже представить себе не могли, что могут потерпеть поражение...

В тот день, когда последняя песчинка часов Мегвixa упала вниз, огромный таран ударил в ворота Штормвинда. Король Вринн поспешно отослал всю свою семью в Нортшир, откуда та затем отправилась на север. Используя лестницы и веревки, Орки смогли преодолеть стену и рассыпались по стенам замка. Но все оказалось не так просто. Вместо трусливых крестьян с вилами Оркам противостояли рыцари и лучники, каждый из которых был хорошо вооружен и обучен тактике боя. Осажденные применяли смолу, бросали вниз тяжелые камни, скидывали лестницы Орков копыями; одновременно с этим пехота разорвала неорганизованные ряды атакующих противников и окружила их. Несмотря на огромное численное превосходство, Орки ничего не могли поделать, так как проигрывали Людам в тактическом плане. Начатое пехотой дело было с блеском завершено конницей. Мораль атакующих была сломлена, и вскоре Орки в беспорядке побежали с поля боя. Храбрые рыцари преследовали их. По подсчетам людей, тысячи Орков остались лежать на поле боя.



Большинство оркских воинов в первой войне шли в атаку неорганизованным строем, вооруженные топорами и копиями. Позже примитивное копье полностью вышло из употребления, потому что в Орду влились Тролли, великолепно метаящие топоры. Постепенно армия Орков стала более организованной и хорошо вооруженной.

Ужаснейшее поражение раскололо единство внутри Орды. Дело в том, что у Орков не было главного лидера. Формально им мог считаться злой колдун Гил-Дан, но он не имел военного авторитета и решал лишь вопросы, связанные с магией и культом. Два бовых вождя – Шогалп, лидер клана Сверкающего Молота, и Килпрог Мертвый Глаз из клана Кровавой Лощины не знали, что делать, и, соответственно, обвиняли в промашке друг друга. Разногласие было очень глубоким. Разделившись на два лагеря, каждый из которых поддерживал своего военачальника, Орда погрузилась во внутренние распри. В воздухе витал дух напряжения и всеобщей озлобленности, совсем недавно было и до междоусобной войны.

Гил-Дан прекрасно понимал все эти проблемы. Необходим был Орк, способный взять на себя полномочия лидера Орды, но в то же время остающийся подконтрольным Темному Совету. Немного подумав, колдун пришел к выводу, что лучшим вариантом являлся вождь Клана Темной Скалы – Блэкхенг Разрушитель. Как лидер самого мощного из кланов Орды, он имел отличную репутацию и славился своей жестокостью. Пользуясь своим влиянием, Гил-Дан сделал Блэкхенга официальным Военачальником Орды.

Изгнание клана Снежных Волков

Не все Орки поддерживали подобный шаг Гил-Дана. Орк Дуротан, один из наиболее знатных вождей, справедливо полагал, что Гил-Дан нарушает древние традиции, пытаясь установить в Орде новый порядок. Причину всего этого он видел в демоническом влиянии, осквернившим некогда благородного шамана. Дуротан не был уверен в природе этого влияния, но точно знал, что с ним надо бороться. Его протесты на общих сходках успехом не увенчались, ибо колдуны уже были слишком сильны, и Теневой Совет мог легко подавить любое недовольство.

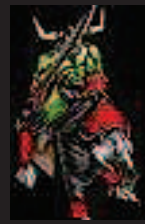
Тогда Дуротан собрал всех недовольных, и, переправившись через море, увел их в снежные горы Аль-

ВОЛЧЬИ НАЕЗДНИКИ



Казнив зачинщиков мятежа Рэнда и Майма, Огрим расформировал участвовавших в мятеже Волчьих Наездников – лучшее воинское подразделение Орды. Некогда служба

в Волчьем Легионе была очень почетной. Наездники носили на себе тяжелые доспехи и использовали самое лучшее оружие. Возродились эти части уже гораздо позже, когда военачальник Тралл объединил новую Орду. С его разрешения Волчьи Наездники вновь вступили в строй.



терака. Избегая людей, беглые Орки поселились в горах. Там они сумели приручить местных белых волков, которые на долгое время стали верными грузчиками отшельников. Так появился клан Белых Волков. Возродив на новом месте свои старые ритуалы, беглецы сумели избавиться от влияния Пылающего Легиона.

Зная, что колдуны вряд ли оставят его в покое, Дуротан отправился к другим лидерам кланов с целью убедить их выступить против Гил-Дана. Взяв всю свою семью, он сперва пошел к своему старому другу – Огриму Молоту Судьбы, лидеру клана Громоовых Лордов. Тот встретил Дуротана очень хорошо, и, понимая его тревогу, обещал послать Белым Волкам подкрепление. Однако через несколько дней Дуротан и его семья были коварно убиты сыновьями Блэкхенга, Реном и Маймом. В живых они оставили лишь малолетнего сына Дуротана. Забытый в снегу, он наверняка умер бы от холода, если бы не человек по имени Блэкмур, который подобрал его и доставил в крепость Дарнхолд. Почему мы так много говорим об этом нес-

КОРОЛЕВСТВО АЗЕРОТ



Вторгнувшись со стороны Печальных Болот, Орки разграбили западные земли Азерота. На этой карте можно проследить путь их продвижения.

частном? Знайте же, этот орчонок еще сыграет свою роль в будущем Азерота!

Первая война

В это время умер король Азерота Вринн, а на престол вступил его сын, принц Ллан. Посовествовавшись с учеными, новый король пришел к выводу, что Орками движет лишь жажда убийств и насилия, а тактика и стратегия им незнакомы вовсе. Используя преимущество Людей в военном мастерстве, Ллан быстро организовал сопротивление. Его войска очистили от Орков многие земли, отбросив их к Темному Порталу. Но, несмотря на все успехи в борьбе с Ордой, происхождение врагов так и осталось для Ллана загадкой.

Вскоре к королю явилась Эгвин – легендарная стражница, уже не раз упоминавшаяся в этой хронике. Она закликала короля поскорее напасть на ее сына, Медивха, пока тот не стал слишком силен. По ее мнению, именно Медивх был тем самым проводником, что привел Орков в Азерот. Но Ллан не послушал ее, считая Медивха своим союзником. Тогда стражница попыталась атаковать сына самостоятельно. Но поскольку все свои способности она передала Медивху при его рождении, не затратив особых усилий, колдун победил мать и отправил ее в изгнание.

Вскоре после установления власти Блэкхенда Медивх вновь связался с Гип-Даном. Он требовал от колдуна скорейшего разгрома королевства Азерота. На его месте Медивх хотел создать новый порядок – новое государство, во главе которого стоял бы он сам. Но подобная идея была глубоко противна Гип-Дану, который презирал всех людей и совсем не желал подчиняться кому-то из них. И тогда Медивх, грезящий мечтой о собственном воцарении в Азероте, пообещал Гип-Дану передать знание, доставшееся ему от матери, – местонахождение могилы Саргриса.

Пожалуй, вряд ли Медивх мог сделать что-то более выгодное для демонов, чем открыть темным силам источник огромнейшей силы и могущества, каковым являлась могила их древнего владыки, строителя миров, обратившегося во зло. Разумеется, услышав такое предложение, Килджайин пришел в восторг. С согласия высших демонических сил зловещий пакт между колдунами был заключен.

Чтобы выполнить свою часть договора, Гип-Дан начал готовиться к новому наступлению. Учитывая свои

ошибки, колдун серьезно задумался над новой организацией армии Орков.

Войска Орды теперь стали значительно более организованными. Орки построили мощную крепость близ Портала – они прорыли множество туннелей и комнат в огромной скале Черного Камня в Красных Горах, укрепили ее мощными стенами и возвели фортификационные сооружения вроде тех, что видели в Штормвинде. Теперь у Орды появился собственный форпост, служащий базой ее огромной армии. После первого поражения Орки стали действовать осмотрительнее. У Орды были сотни колдунов, практикующих темную магию. Сочетание грубой силы и магических навыков помогло Оркам уничтожить близлежащие гарнизоны. Вскоре последовала первая крупная удача – после грандиозного сражения был взят Великий Гамлет, главная крепость Людей в регионе Печальных Болот.

Следующие недели были очень тяжелыми. Непривычный климат сильно утомил Орков, а сопротивление Людей нарастало с каждым днем. Грабить деревни было куда проще. Орки опять переоценили свои силы. Новые крепости, встречающиеся на пути войск Орды, были хорошо укреплены, и Оркам потребовались катапульты. Для этого Блэкхенд выделил часть своей армии, на время превратив бойцов в столбцов и плотников. Но многим не понравилось использовать топоры не по назначению. По мнению любого Орка, рубить топором головы куда приятнее, чем валить деревья и тесать доски.

На изготовление осадных машин ушло очень много времени и сил. Орки выдохлись и утомились. Недоверие к Блэкхенду росло с каждым днем.

Лорд Лотар

Пока Люди ценой огромных потерь сдерживали Орду на северо-западе, в Азероте произошло еще одно очень важное событие.

Кровожадные Орки не были единственными, кто пришел в людские королевства через Темный Портал. Отдельно от них в мир переправились небольшие группы Огров. Эти плотоядные гиганты нашли себе логово в пещерах и лесах. Сильные, но туповатые, они не преследовали никаких глобальных целей, предпочитая заниматься обыкновенным разбоем и мародерством. Их набеги принесли немало горя жителям Азерота, но дело даже не в этом. Главное

то, что один из известных торгов Азерота, Лотар, попал к ним в плен во время исследовательской миссии. Он искал древний магический том. Заблудившаяся в сложных катакомбах старинного храма партия была захвачена Ограми. Так как человечина гораздо вкуснее в свежем виде, те не стали убивать пленников, оставив их про запас. Казалось, Лотар и его команда обречены. Однако Алонсус Фаол, аббат Нортшира, увидел вещий сон о храбром рыцаре, раненом и молящем о помощи. По совету аббата, король собрал небольшой отряд добровольцев, который отправился на помощь Лотару. Прорвавшись сквозь заграждения Огров, солдаты освободили партию. Измученные странники с ликованием встретили освободителей. Лотар еще немного в катакомбах, Лотар нашел тот самый магический том. Это он и презентовал клирикам Нортшира в благодарность за спасение.

Но том – лишь малая капля той роли, которая отведена Лотару в нашей истории...

Смерть Медивха

Сияя в своей башне, Медивх предавался мрачным глумам. Он уже не очень верил в перспективы победы Орков и совсем не доверял личным амбициям Гип-Дана. Кроме того, маг понимал, что демоны так просто не отдадут ему обещанное королевство.

Надо было действовать самому – и быстрее. Колдун начал работу над мощным заклинанием. Превратив всю свою силу в магию, он собирался повергнуть Азерот в хаос. Глобальные катаклизмы, которые неизбежно вызовут использование таких сил, его не пугали.

Узнав о страшной опасности – пожалуй, даже более серьезной, чем нашествие Орков, – король Ллан собрал совет своих лучших рыцарей. Лорд Лотар предложил амбициозный план – убить чародея в его собственной башне, ибо в момент колдовства он существенно ослабеет. Блестящая речь рыцаря убедила присутствующих в целесообразности похода, и король одобрил план Лотара.

Прорвавшись сквозь темные коридоры башни, заполненные нежитью, партия достигла комнаты Медивха. Колдун упорно защищался, посылая во врагов огненные заряды и молнии. Но сил у него было мало – он их все потратил на заклинание. Удар мечом в сердце, и вот Медивх уже корчится в агонии.

Смертельно раненый чародей бился в конвульсиях. Его мозг посыпал беспорядочные заряды телепатической энергии. Когда Гип-Дан почувствовал смерть колдуна, он пришел в ужас. Неужели люди так сильны, что убили даже величайшего мага?! Впрочем, тут же Гип-Дан понял, что из сложившейся ситуации можно извлечь пользу. Ведь теперь он мог беспрепятственно добыть знания Медивха. Сосредоточившись, Гип-Дан направил свой дух в астрал, стремясь проникнуть в знания Медивха о гробнице Саргриса. К его величайшему сожалению, Медивх умер слишком быстро, а поэтому дух Гип-Дана оказался заперт в астрале. Орку потребовалось несколько недель, чтобы выйти из состояния комы. Все это время его тело охраняли верные колдуны.

Новые лидеры

Однажды темной ночью шпионка Гарона, полуженщина-полуорк, прокралась в покои короля Ллана. Убив его, она сумела скрыться до прихода стражи, забрав с собой лишь сердце короля – его надо было отгнать колдунами для магических экспериментов.

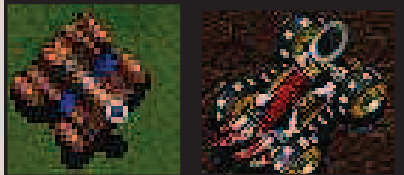
Потрясенные смертью Ллана, Люди оказались деморализованы. Положение спас Лорд Лотар. Снискав

«ХОРОШИЕ» И «ПЛОХИЕ» ПАРНИ



Почему в Warcraft I Орки и Люди представлены однородными расами, без традиционных фэнтезийных союзников – Гномов, Эльфов, Огров и т.д.? Если вы помните, над историей первой части Blizzard особо не задумывалась. Warcraft I представлял собой примитивную битву «хороших» и «плохих» парней без каких-то сюжетных заморочек. Дополнительные расы были введены во вселенную уже во время разработки второй части.

КАТАПУЛЬТЫ ОРКОВ



Орки делали свои первые катапульти по чертежам, захваченным у Людей. С этого момента катапульти стали самым популярным осадным оружием Орды.

Благодаря их огневой мощи и дальности Оркам удалось одержать в Лордероне много побед. На этих скриншотах можно проследить, как менялся внешний вид катапульти Орков в каждой части Warcraft.

ший репутацию дальновидного лидера, он взял командование армией в свои руки. Его командование помогло Людем восстановить баланс сил и даже отбить у Орков некоторые крепости.

Успехи Людей явно не способствовали популярности Блэкхенда. Теперь, когда Гил-Дан находился в астральном сне, ему не у кого было спросить совета, а самостоятельно мыслить он не мог...

Среди тогдашних Оркских лидеров особенно выделялся Оgrim Молот Судьбы, уже известный нам по истории с Дуротаном. Талантливый командир, он великолепно проявил себя в боях. Воины любили и уважали его. Естественно, Оgrim недолюбливал и Блэкхенда, и Гил-Дана, т.к. те были виновны в смерти его друга Дуротана. Но пока они были сильны, он не мог им открыто противостоять. Сейчас же ему представилась замечательная возможность отомстить за друга. Оgrim понимал, что без Гил-Дана Блэкхенд не сможет удержать свое место.

Собрав все силы своего клана, Оgrim решил напасть на цитадель Блэкхенда. Поначалу у защищающихся было большое преимущество в войсках, но во время боя Орки сотнями перебегали на сторону нападавших. Тогда, поняв бессмысленность борьбы, Блэкхенд бежал в свою резиденцию в Печальных Болотах. Бывшие союзники предали его, открыв Огриму ворота.... Не без удовлетворения Оgrim насадил голову Блэкхенда на копье и выставил ее на всеобщее обозрение. Все войска Орды поддержали мятежника, провозгласив его Военачальником.

При этом новый вожь прекрасно понимал, что его главный враг – вовсе не Блэкхенд, а Гил-Дан. Еще больше Огрима волновала война с Людьми. Видя смуты в Орде, Люди начали наступление. Правда, далеко продвинуться им не удалось – под предводительством Огрима Орки сумели отразить атаку, а Люди в панике бежали за укреплением Штормвинда, не осмеливаясь больше нападать.

Оркские полчища вновь двинулись вглубь королевства. На пути их стояло Нортширское аббатство – большая крепость, охраняемая магами Азерота. Монахи, услышав о вторжении врага, приготовились к обороне. После жестокого боя Орки прорвались за стены монастыря и разорили его. Глава аббатства Алопус Фалл был убит во время одного из сражений.

Следующей целью Орды стали близкие к Штормвинду города Голдшайр и Мунбрук. Оба они поставля-

ли в столицу Азерота вооружение и припасы и преграждали Оркам путь вперед. После кровавой резни Огриму удалось покорить эти города.

Разбив гарнизоны Голдшайра и Мунбрука, оркские силы быстрым маршем двинулись к столице Азерота. Теперь это была уже не хаотичная Орда, а мощное воинство, закаленное боями и управляемое опытным лидером – Огримом Молотом. Катапульти и маги, усиленные найденными в Азероте манускриптами, давали атакующим дополнительное преимущество. Люди же по-прежнему полагались главным образом на тяжелую конницу и лучников. Оgrim учел это при подготовке к сражению, расположив свои части плотным строем, чтобы конница не смогла их раздробить, как это случилось при первом столкновении Людей и Орков.

Осада Штормвинда была начата по всем правилам военного искусства. Сначала Орки окружили город. На всех высотах они поставили катапульти. Помня свое первое поражение, Орки действовали очень осторожно, предпочитая сначала ослабить защиту укреплений, а потом уже атаковать напрямую. Они рыли подкопы... Под ударами тяжелых камней стены не могли держаться долго. Сквозь проемы и трещины в укреплениях Орки прорвались внутрь замка. Завязалась ожесточенная борьба. Люди изо всех сил пытались противостоять захватчикам. Каждый квартал стоил врагу много крови. Но все же перевес сил был на стороне Орды. Перерезав защитников, Орки ворвались во дворец короля. К их недовольству, ни Потара, ни королевской семьи там не было. Еще за несколько дней до штурма рыцари убедили Потара бежать из дворца. Вместе с семьей погибшего короля Плана он отправился через Великое море в Лордерон просить помощь у короля Теренаса.

Разграбив дотпа величественный город, Орки наткнулись на винные погреба короля. Вкусная жареная мясo и вино, они шумно праздновали победу. Захваченных пленных Оgrim обратил в рабов, которые теперь работали на Орду. Насытившись, солдаты возносили хвалы своему военачальнику, и Оgrim понял, что теперь можно начать борьбу непосредственно с Гил-Даном.

Военная репутация Огрима сослужила ему хорошую службу. Орки и раньше не доверяли неразговорчивым и мрачным колдунам, а сейчас, когда Оgrim публично объявил их изменниками, Орда была готова разорвать весь Темный Совет на части. Но не все было так просто. Будучи осмотрительным лидером, Гил-Дан очень хорошо позаботился о своей безопасности. Никто из рядовых Орков не знал местонахождение святилища колдунов – храма Темного Совета, где находилось тело Гил-Дана, пока колдун путешествовал в астральном пространстве.

Медлить было нельзя. Колдуны укрылись в своем логове и оттуда пытались связаться с Гил-Даном. Если бы чародей пробудился, то нападающим пришлось бы туго. Поэтому Оgrim начал искать Орка, способного провести его армию к колдунам.

Долго искать не пришлось. В Орде уже давно ходили разные слухи про Гарону – убийцу Плана. Поговаривали, что она является шпионкой и лично отчитывается перед самим Гил-Даном, другие же приписывали ей контакты с людьми. Но Огрима мало интересова-

ли разные сплетни. Куда важнее было то, что женщина-полуорк могла знать о колдунах. Захватив Гарону, Оgrim долго пытал ее и в итоге выбил нужную информацию о логове колдунов, находящемся, оказывается, совсем недалеко от захваченного Штормвинда. Образованный Военачальник дал приказ трюбить общий сбор, готовясь идти против Гил-Дана.

Маленькая проблема Гил-Дана

Пробудившись от своего магического сна, Гил-Дан понял, что посклап сил в Орде изменился по неузнаваемости. Марионеточный военачальник Блэкхенд оказался убит Огримом, а кланы восстали против колдунов, готовясь штурмовать личную резиденцию Гил-Дана. Хуже всего было то, что во время астрального путешествия он растерял свои силы, и восстановление их требовало несколько недель.

Оgrim действовал очень быстро. Разбив силы Колдунов, он поспешил к резиденции Гил-Дана. После Штормвинда укрепления, наспех сооруженные агентами Темного Совета, казались Оркам детскими игрушками. Ударные части их легко преодолели. Все колдуны были объявлены изменниками за то, что они предали интересы Орков, общаясь с демонами. Начались массовые казни колдунов. Те немногие, кто принес клятвы верности Огриму, были помилованы. Но Темный Совет, потеряв большинство своих приспешников, уже никогда не восстановит бывшее влияние.

Лишь хитрость помогла выжить Гил-Дану. Узнав о том, что Оgrim атакował колдунов, Ренд и Майм завопновались. Он убил их отца и наверняка готов мстить и дальше за смерть Дуротана. Не на шутку испугавшись за свои жизни, Рэнд и Майм попытались устроить мятеж в Орде. Они уговорили некоторых волчьих всадников, которые раньше поддерживали Блэкхенда, восстать против нового повелителя. Гил-Дан же они считали своим союзником и, надеясь на его помощь, рассказали ему все планы.

Гил-Дан встал перед сложным выбором. Уверенности в успехе восстания у него не было, тем более что большинство Орков боготворило Огрима. Жизнь его итак висела на волоске. Если бы колдун поддержал восстание, Оgrim бы никогда не простил ему предательства.

И чтобы умиротворить Огрима, колдун выдал заговорщиков. Услышав о восстании лучших частей Орды – волчьих всадников, Оgrim Молот впал в бешенство. Ренд и Майм были взяты под стражу и обезглавлены. Военачальник погрузился в продолжительную депрессию. Если ему изменят лучшие части, то кто же может гарантировать верность других войск? Видя возможность заработать прощение, Гил-Дан предложил ему помощь. Из теп бывших солдат Азерота он поднял при помощи темной магии новых воинов – Рыцарей Смерти. Безропотно покорные, они могли бы стать хорошей заменой волчьих легионов. Услышав подобное предложение, Оgrim обрадовался и решил провести чистки в рядах соратников. Опасаясь новых восстаний, Оgrim расформировал волчьих части и даровал Гил-Дану свое милостивое прощение. С тех пор колдун показывал себя преданным слугой Военачальника Огрима. Но не думайте, что он забыл свое унижение. В глубине своей черной души Гил-Дан лепил планы мести.

...Пока в Орде шли войны, корабль Потара пересек Великое Море и пришвартовался в одной из северных гаваней Азерота. Почетную миссию встретил сам король Лордерона Теренас... Что будет дальше, мы скоро вам расскажем.

(продолжение следует)

ОГРИМ МОЛОТ

Знаете ли вы, что с Огримом Молотом олицетворяется сам игрок в кампании за Орду? Тот, кто отдает вам приказы в брифингах – Военачальник Блэкхенд. Впрочем, как вы уже знаете, все роли вскоре поменяются.

Вселенная Аллодов

Мир утраченных островов. ГЛЕБ СОКОЛОВ

Из всех миров, созданных российскими разработчиками, самым известным и, пожалуй, уже успевшим превратиться в настоящую живую легенду, является вселенная Аллодов. Ее история насчитывает уже добрых семь лет – с того самого дня, когда молодая команда, позднее прославившаяся под названием «Нивал», решила заняться разработкой собственной ролевой игры. Но так как на дворе стояла ко всему еще и эпоха повального увлечения стратегиями в реальном времени, то было принято решение добавить в проект и элементы RTS. Так постепенно родилась концепция «Аллодов» – первой отечественной игры, которую безо всяких скидок можно назвать воистину культовой. Да и в общемировом масштабе проект «Нивала» не остался незамеченным. В свое время «Аллоды» занимали далеко не последние места во многих чартах, что было большим достижением и прорывом не только для разработчиков игры, но и для всей зарождавшейся тогда отечественной индустрии. Успех первого проекта «Нивала» превратился в образец, эталон того, к чему нужно стремиться, для многих начинающих команд. А последовавшие за «Печатью Тайны» продолжения в лице «Аллодов II» и «Проклятых Земель» только увеличили и без того огромную популярность вселенной среди игроков. И вот что интересно: несмотря на то что последняя игра от «Нивала» в мире «Аллодов» вышла еще осенью 2000 года, говорить о снижении интереса к нему не приходится! После закрытия игрового сервера «Нивала» летом 2000 года, постоянно функционируют неофициальные хэты по «Аллодам 2», появляются всевозможные карты, дополнения, утилиты и модификации, созданные самими игроками. История вселенной продолжается стараниями ее многочисленных поклонников. О некоторых из таких проектов у нас также пойдет речь, но сперва вернемся на семь лет назад, когда история вселенной Аллодов только начиналась...



Проект Moonseven

На дворе стоял 1996 год, в мае которого состоялась одна из первых выставок отечественных компьютерных игр под названием «Аниграф-96». Для того времени это было событие в высшей степени исключительное, хотя бы потому, что оно собрало вместе не столь многочисленные еще команды разработчиков, приехавших, что называется, себя показать и на других посмотреть. Среди них были и представители таких компаний, как «Мир-Диалог» со своим проектом «Морские Легенды» (Sea Legends), «Дока» – создатели стратегии *Total Control*, а также команда разработчиков интернет-игры *Continent 2*. Таким образом, выставка собрала вместе сразу нескольких главных действующих лиц нашей истории. Ведь среди создателей «Морских Легенд» были будущий генеральный директор «Нивала», а тогда один из дизайнеров, программист и заместитель руководителя проекта Сергей Орловский, ведущий программист и руководитель проекта Sea Legends – Георгий Осипов, а также ведущий художник – Елена Рычкова. В то время слухи о небывалой перспективности жанра MMORPG уже будоражили умы издателей и разработчиков, как в России, так и на Западе. А потому не удивительно, что в качестве жанра будущего проекта нашими героями была выбрана именно глобальная многопользовательская ролевая игра. В это же время команду пополнили такие будущие «ниваловцы», как Петр Высотин (разработчик *Total Control*), Ник Скоков и Сергей Павленко (они до того работали над проектом *Continent 2*), а также будущий гейм-дизайнер



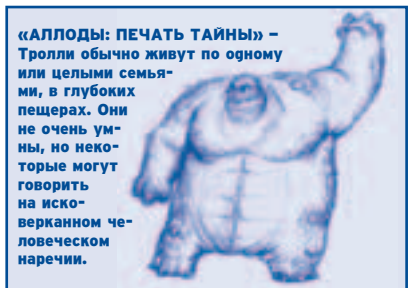
Команда разработчиков «Аллодов» – «Нивала»! Стоят (слева направо): Виктор Сурков, Петр Высотин, Елена Рубанова, Евгений Иванов, Андрей Гулин, Юрий Блажевич, Елена Рычкова, Андрей Фомин, Елена Чуракова, Андрей Емельяненко, Дмитрий Захаров, Михаил Матвеев, Дмитрий Девишев, Павел Епишин, Сергей Орловский, Александр Коробельников. Сидят (слева направо): Алексей Борзых, Роман Козлов, Олег Глазунов, Александр Дмитриев.

«Нивала» Дмитрий Девишев, отлично разбиравшийся в MUD'ах, Роман Козлов, ставший впоследствии web-мастером «Нивала» и молодой писатель-фантаст Алексей Свиридов. Именно ему принадлежала идея рабочего названия новой игры – Moonseven. Однако чуть позже команда была вынуждена расстаться с ним на некоторое время. Это было связано с тем, что Алексей тогда еще не очень разбирался в специфике написания сценариев для компьютерной игры. Но, как оказалось, это расставание было недолгим.



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Огры никогда не расстаются со своими глубинами и очень горюжат ими!

Тем временем вовсю кипела работа над созданием концепции вселенной *Moonseven*. Разработчики сразу же решили поделить игровой мир на части – это было удобным решением как в плане гейм-дизайна, так и технической реализации (ведь проект задумывался как многопользовательская RPG). Изначально предполагалось, что это будут маленькие луны, вращающиеся вокруг одной большой планеты (отсюда, видимо, происходит и название – *Moonseven*). Ну а затем уже появилась идея столь хорошо знакомых нам островов, погруженных в астрал.



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Тролли обычно живут по одному или целыми семьями, в глубоких пещерах. Они не очень умны, но некоторые могут говорить на исковерканном человеческом наречии.

Наконец, после продолжительной работы был готов объемистый дизайн-документ и многочисленные эскизы. Оставалось найти издателя, и разработчики решили обратиться в компанию New Media Generation (NMG), с которой они сотрудничали при работе над «Морскими Легендами». Но, увы, здесь их ждало разочарование. Ознакомившись с концепцией игры, NMG отказалась финансировать проект. Судьба

Moonseven после этого могла бы оказаться независимой, но удача вновь улыбнулась разработчикам. Финансировать проект согласилась компания «Бука», поставившая при этом ряд условий, среди которых были кардинальное сокращение бюджета и сроков разработки. В связи с этим «ниваловцы» были вынуждены заметно изменить концепцию игры, которая отныне переставала быть MMORPG, тем не менее, сохранив высокое качество многопользовательского режима. Таким образом, проект *Moonseven* вплотную приблизился к тому варианту ролевой стратегии, который позже получил название «Аллодов».

Печать Тайны

После завершения эпопеи с поисками российского издателя «Нивал» с еще большим усердием взялся за работу над *Moonseven*. Кроме того, у проекта появился новый сценарист – ею стала Анна Клименкова, придумавшая ставшее легендарным название игры – «Аллоды». В это же время в команду пришел и Юрий Блажевич, в будущем – ведущий программист «Проклятых Земель» и «Блицкрига». Тогда же он занялся разработкой интерфейсных экранов города, магазина, главного меню, генерации персонажа и т.п. вещами. А вскоре произошло событие, сыгравшее значительную роль в судьбе не только «Аллодов», но и всей компании «Нивал». Проект нашел западного издателя. Сегодня, шесть лет спустя, когда подобная практика, стала, в общем-то, обычным делом для многих отечественных разработчиков, то, что произошло на выставке Е3'97, может уже и не казаться чем-то невероятным. Но факт остается фактом. Подписание контракта между «Букой» и компанией SSI на издание «Аллодов» на западных рынках под названием *Mage's Legacy* (не слишком-то похоже на оригинальное имя игры, однако изначально SSI и вовсе хотела переименовать игру в *Wizard's Legacy*), ставшее возможным благодаря инициативе и настойчивости Сергея Орловского, тогда казалось чем-то невероятным.

Казалось, что теперь «Аллодам» обеспечено светлое будущее. Но тени вновь сгустились над разработкой игры. В 1997 году компания SSI находилась в крайне затруднительном финансовом положении, и была вынуждена пойти на закрытие целого ряда проектов, среди которых оказались и «Аллоды». Это было плохо уже само по себе. Но одновременно начались проблемы и у «Буки» – то есть перед «Аллодами» встала реальная угроза окончательного закрытия. Дамоклов меч завис над проектом, и для его спасения «Нивал» был вынужден принимать срочные меры.

Во-первых, был найден новый западный издатель – им стала компания Monolith (пригодилось давнее зна-



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Путешествие с одного аллода на другой возможно при помощи порталов либо же заклинаний и амулетов телепортации.



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Славный город Плагат, столица Умойра.



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – В таверне можно пообщаться с НРС, получить новые задания и даже нанять целое войско – хватило бы денег...



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Бессовестные торговцы Умойра продают товары по цене в два раза выше, чем та, по которой скупают трофеи, добытые кровью и потом героев.

комство Сергея Орловского с одним из ее руководителей Дэниэлом Бернштайном, которого он встретил еще в 95 году во время посещения Game Developers Conference). За рубежом игра получила название *Rage of Mages*. Ну а во-вторых, права на издание русской версии игры были переданы фирме 1С. Такие перемены пошли проекту на пользу. И в результате в апреле 1998 года ролевая игра с элементами стратегии «Аллоды: Печать Тайны» с успехом была издана сначала в России, а ближе к осени и на западных



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Орки довольно посредственные лучники, но благодаря своей многочисленности, могут доставить массу неприятностей.

«Аллоды» занимали далеко не последние места во многих чартах, что было большим достижением и прорывом не только для разработчиков игры, но и для всей зарождавшейся тогда отечественной индустрии. Для многих начинающих команд успех первого проекта «Нивала» превратился в образец, эталон того, к чему нужно стремиться.



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Знаменитое закливание «Жертва Огню» едва не легло в основу сюжета «Проклятых Земель»!



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – В первой части «Аллодов», заплатив NN-ую сумму, герой мог повысить навыки в специальной школе.

рынках. Успех первого проекта от «Нивала» действительно был ошеломляющим. Увлекательный игровой процесс, широкий выбор доспехов, оружия и заклинаний – все это принесло «Аллодам» абсолютно заслуженную популярность, причем как у себя на родине, так и далеко за рубежом!

Сюжет игры был посвящен приключениям посланцев Канийской империи на таинственном аллоде Умойр, куда эти самые воины и маги отправились с целью выяснения загадки острова. Дело в том, что уже очень долго данный аллод оставался «закрытым» для всего внешнего мира. Проще говоря – никто не бывал там, и никто давно не видел путешественников, прибывших с Умойра. К этому времени обострилась бесконечная борьба между империями-соперницами – Канией и Хагаганом (иначе – Кагага-

ном). Обе стороны понимали, что изоляция нейтрального аллода – явление весьма загадочное, и его можно использовать, в том числе и в военных целях. На Умойр были направлены разведывательные отряды, которым предстояло выяснить, что же там происходит... В роли одного из таких посланцев (от империи Кания) нам и предстояло пройти длительный и опасный путь, наполненный сражениями и подвигами, бескорыстной дружбой и подлым предательством. В конце концов «печать тайны» была снята с аллода – наши герои сумели спасти Великого Мага Скракана и одолеть злобного демона из внешнего мира.

Кроме увлекательного сингла решающую роль в достижении успеха «Аллодов» сыграла и отличная реализация сетевой игры (все-таки изначально проект планировался как многопользовательский). Это позволило многим игрокам на долгие месяцы погрузиться в волшебный мир Умойра. Разнообразием доработки и представленной разработчиками возможностью создания игроками собственных карт. Так зародилось сетевое сообщество аллодеров, с успехом существующее до сих пор.

Повелитель душ

Невиданный доселе в отечественной игровой индустрии успех, сопутствовавший первой части «Аллодов», вдохновил разработчиков на новые свершения. И сразу же по окончании работы над «Печатью Тайны» Нивал принялся за работу аж над двумя продолжениями игры! Собственно говоря, изначально речь шла об одном полноценном продолжении и одном add-on'e. Но вскоре ситуация изменилась, и планировавшийся как обычное дополнение проект «Повелитель Душ» превратился во вполне самостоятельную игру – «Аллоды 2». Изменения подверглись практически все составляющие игрового процесса, также был доработан и улучшен движок. Сценарий новых «Аллодов» был написан вернувшимся в «Нивал» Алексеем Свиридовым. На этот раз нам предстояло по поручению уже знакомого Великого Мага Скракана с Умойра отправиться на совершенно другой остров – входящий в состав Хагаганской империи Язес. Дело в том, что после смерти тамошнего Великого Мага новым хранителем аллода стал его ученик Урд, личность темная и неоднозначная. Впрочем, «неоднозначным» сей любитель подозрительных экспериментов, привлечших внимание Скракана, мог показаться лишь со стороны. На деле же Урд оказался самым что ни на есть злобным некромансером, вместе со своей Гильдией навод-



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Друиды – загадочные хранители лесов. Бытует легенда, что до Катаклизма они были жрецами лесных богов у одного из народов погибшего мира.

нившим аллод всевозможной нежитью. Хуже того, Великий Маг превратил в полупраздожившегося зомби и самого

короля аллода, тем самым фактически узурпировав власть и всячески угнетая население острова. Нашему герою и его друзьям – благородному рыцарю Иглезу и юной волшебнице Дайне – предстояло избавить Язес от засилья некромансеров, по ходу дела приняв участие еще во множестве захватывающих приключений.

«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Столица Язеса – Каарг.



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Зловещие некромансеры обитают повсюду на территории империи Хагаган и подвластных ей аллодов.



ЧТО ЕСТЬ АЛЛОД?

Само слово «аллод» в Средние века у германских народов было названием одной из разновидностей феодального владения. Главным отличием аллода от всех прочих форм собственности было то, что его владелец не имел права покидать свой участок территории. Точнее, покинуть-то его он, конечно, мог, но при этом автоматически переставал быть хозяином аллода. Нечто подобное мы можем наблюдать и во вселенной, созданной разработчиками «Нивала». Разделенный на погруженные в астрал аллоды мир, конечно, не всегда был таким. Долгие века планета, позднее расколовшаяся на множество островов, мирно путешествовала по своей орбите, пока не грянула Ночь Беды или попросту Катаклизм. Никто так и не знает, что же это было на самом деле. Огни легенды гласят, что в планету врезался метеорит, другие – что дело было в непредвиденном результате безответственных экспериментов Великих Магов, третьи объе-

диняют обе версии в одну. Как бы там ни было, после Катаклизма планета раскололась на большое количество осколков, которые в нашем мире называли бы астероидами. Но во вселенной Аллодов все пошло иначе. Еще одним результатом Катаклизма стало высвобождение Астрала, поглощающего все материальные объекты. Спасти удалось лишь те кусочки планеты, на которых в момент Катаклизма оказался кто-нибудь из Великих Магов (к счастью, в мире Аллодов их было довольно много). С помощью волшебства они смогли противостоять разрушительной силе Астрала. Правда, часть из них оказалась изолированной от всех остальных остатков бывшего мира. Но, к счастью, многие аллоды были связаны друг с другом порталами, построенными еще до Катаклизма (все-таки портал – это удобное транспортное средство для перемещения на большие расстояния). Позже чуть оправившиеся после катастро-

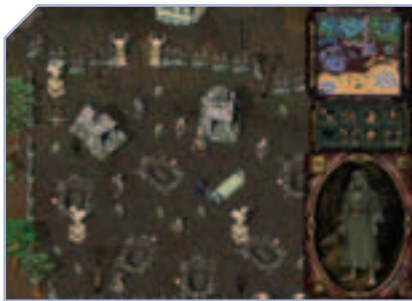
фы уцелевшие жители аллодов построили еще ряд порталов.



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Карта загадочного аллода Умойр.



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Почти в каждой деревушке наших героев поджигали охотне до бесед NPC.



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Следы деятельности некромансеров можно встретить почти на каждом кладбище Язеса.



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Редактор для «Аллодов 2» позволяет создавать карты любой сложности, в том числе с использованием скриптов.

В отличие от первой части «Аллодов», продолжение игры приобрело куда больше элементов ролевой игры, что пошло ей только на пользу. Более разветвленной стала система получения и выполнения квестов, полностью изменилась система использования наемников, появились новые монстры, заклинания, доспехи и оружие. Немаловажно было и то, что значительной доработке и усовершенствованию была подвергнута сетевая игра. Система хэтов и выделенных серверов в Интернете оказалась весьма удобной и востребованной игроками. Кроме того, «Аллоды 2» поддерживали множество разнообразных режимов многопользовательской игры – начиная от локальной сети и заканчивая модемным соединением. Сразу же после запуска официального игрового сервера «Повелителя Душ» один за одним начали появляться всевозможные кланы и объединения игроков, проводились турниры. Также, кроме сервера «Нивала», на тот момент существовало и несколько неофициальных хэтов, например, Ogo.ru. Все это, безусловно, свидетельствует о высокой популярности «Аллодов 2» среди игроков, для многих из которых они до сих пор остаются непревзойденным шедевром.

Большого успеха добилась новая игра и за рубежом, где она стала известна под именем *Rage of Mage 2: Necromancer*. Издателем снова выступила компания Monolith, которая, правда, была вынуждена обратиться за поддержкой к Interplay и Ubi Soft. Тем не менее, RoM2 повторили, а во многом и превзошли успех первой части, так же, как это произошло и с русской версией «Аллодов 2».

Утраченные «Аллоды»

Долгое время о существовании проекта под названием «Аллоды 2: Слуга Тьмы» не было известно абсолютно ничего. И лишь сравнительно недавно «секретные материалы» по данной разработке были опубликованы одним из авторов – хорошо известным в аллодерском сообществе Андреем Маховиковым aka - Vampire-, являющимся, кроме всего, еще и создателем многочисленных полезных утилит для работы с первыми и вторыми «Аллодами», например, картостроительного инструмента – AMET (Allods Map Editing Tool), а также ведущим программистом одного из лучших неофициальных хэтов по «Аллодам 2» – Allods.NET.



«АЛЛОДЫ 2: СПЛУГА ТЬМЫ» – Мрачный Город Смерти – тайное убежище некромансеров на Язесе.



«АЛЛОДЫ 2: СПЛУГА ТЬМЫ» – Паладин огня в квестовом комплекте доспехов.



«АЛЛОДЫ 2: СПЛУГА ТЬМЫ» – в проекте A2,5 принимали участие победители конкурса «Нивала» на лучшую карту для «Аллодов» (слева направо): Дмитрий Ножин а.к.а. [DnD]WildMaN – дизайнер сюжетных миссий, отличный знаток аллодовских скриптов; Александр Винников а.к.а. Udot – разработчик многопользовательских карт, ныне работает в «Нивале»; Андрей Маховиков а.к.а. -Vampire- – программист, руководитель проекта, автор сценария и новаций в игре.

КАНИЯ И ХАГАГАН

Немного сохранилось преданий, повествующих о том, каким же был мир до Катаклизма. Но доподлинно известно, что уже тогда существовали две империи, две непримиримые соперницы – Кания и Хагаган. Оба государства сумели уцелеть после Ночи Беды. И, видимо, понарились долгие годы, прежде чем канийские рыцари вновь скрестили клинки с гвардейцами Хагагана в борьбе за новые территории, теперь уже «кничейных» аллодов. Обычно отличить типичный «канийский» аллод от «хагаганского» несложно. Между культурой двух империй существуют значительные отличия. Архитектура, доспехи, поведение канийцев напоминают о средневековой Европе (Ингос), в то время как для Хагагана характерен ярко выраженный восточный стиль (Суслангер). В то же время существуют и нейтральные или находящиеся под протекторатом одной из империй аллоды, например, тот же Язес, который вплоть до гибели Урга оставался вассальным владением хагаганского императора, имея, тем не менее, собственного короля.

Проект «Аллоды 2: Слуга Тьмы» (известный также под рабочим названием «Аллоды 2,5»), как видно даже из его названия, должен был стать add-onом к оригинальному «Повелителю Душ». А разработкой дополнения при поддержке «Нивала» занялась небольшая команда из города Обнинска под названием Avalon Style Entertainment, известная по таким играм, как «Пластилиновый сон», «Вовочка и Петечка: гаешь каникулы», а также находящейся сейчас в разработке футуристической RPG *Sabotain: Break The Rules*.

Сюжет «Слуги Тьмы» должен был представить нам видение командой Avalon Style Entertainment гальнейшей судьбы аллода Язес после гибели Великого Мага Урга. Главный герой игры – самый обычный деревенский паренек, молодой охотник, мечтающий о приключениях и подвигах, – совершенно случайно оказывался затянутым в круговорот событий, связанных с интригами и борьбой между Канией и Хагаганом за власть над Язесом, поисками могущественного оружия, горькими разочарованиями и необходимостью сделать очень непростой выбор...

Кроме того, предполагалось введение в игру и ряда новых возможностей. Как известно, ролевая система «Аллодов» включает два класса персонажей – магов и воинов. В «Слуге Тьмы» должен был появиться еще один, промежуточный – паладин, представители кото-

«АЛЛОДЫ» И WARCRAFT

Невероятно, но факт: в свое время «Аллоды» едва не стали третьей частью легендарного *Warcraft*! А было дело следующим образом. Когда «Нивал» в поисках зарубежного издателя показывал демо-версию «Аллодов» различным компаниям, в их число попала и Blizzard, которая, совершенно неожиданно, поставила условием рассмотрения проекта переделку игры под вселенную *Warcraft*! Впрочем, позже в Blizzard решили, что не могут отдавать настолько «родную» вселенную другой компании и отказались от этой идеи. «Аллоды» же благополучно вышли еще в 98 году, а третья часть *Warcraft* – спустя 4 года. Стоит, однако, отметить, что, видимо, этот случай оказал некоторое влияние на разработчиков Blizzard. Не секрет, что изначально *Warcraft III*, как и «Аллоды», должен был стать ролевой стратегией...

рого могут пользоваться как оружием, так и магией одной из четырех стихий. При этом такие персонажи ради соблюдения баланса, конечно, уступали бы «истинным» воинам и магам в соответствующих навыках. Разработчики «Аллодов 2,5» планировали в игре возможность ездить на лошадях для воинов и появление вампиров.

Увы, но замечательным идеям создателей «Слуги Тьмы» не было суждено стать реальностью. Причиной оказалась нехватка времени, необходимого для приведения игры в соответствие с высокими требованиями уровня качества оригинальных «Аллодов». К тому же на подходе были «Проклятые Земли» от самого «Нивала». Поэтому работа над проектом была остановлена.

Однако вполне возможно, что когда-нибудь мы все-таки сможем поиграть в «Аллоды 2,5» – теперь его создатели намерены завершить начатую работу и выпустить «Слугу Тьмы» в форме некоммерческого дополнения. Остается лишь надеяться, что эти планы действительно будут воплощены в жизнь.

Новая эра хэтов

Первого июня 2000 года официальный «ниваловский» игровой сервер «Аллодов 2» был закрыт в связи с началом работ по тестированию новых сетевых технологий «Проклятых Земель». Некоторое время могло показаться, что многопользовательские «Аллоды» находятся на стадии угасания (хотя тогда еще некоторое время функционировал игровой сервер Monolith). Однако же такая ситуация сохранялась недолго. В конце 2001 года известным аллодером Nautilus aka Eddie при поддержке группы таких же энтузиастов был открыт новый, неофициальный сервер, во многом идентичный тому, что использовался «Нивалом». Начиная с декабря 2001 и по январь 2002 года, хэт был известен под названием RUSHAT. С 25 января сервер переезжает в Находку и получает название «Объединный Хэт». Главным администратором становится Смит, администратор серверов «Находка» еще на «Нивале». Кроме него серверами проекта становятся Nmaks и Fun. Однако же летом 2001 года хэт закрывается по ряду причин. В январе 2002 года Fun и Nautilus возрождают сервер по игре, дав ему новое название – Allods.NET. Вскоре Nmaks и позже Kot стали держать игровые карты хэта. А в начале зимы 2003 года администрация сервера заключила договор о переезде сервера к Московскому провайдеру



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – В таком пожаре недолго и сгореть вместе со всеми врагами!



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Битва с градоном – всегда опасное и захватывающее зрелище!



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Благодаря заклинанию «Перерождение» некоторые маги могут создавать целые армии нежити.



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Вызванные заклинанием монстры-союзники отлично подходят для разведывания обстановки на карте.

РopNet. Сейчас Allods.NET по праву считается одним из лучших и старейших «аллодовских» хэтов. Тем не менее, параллельно существуют и активно развиваются игровые сервера на таких ресурсах, как Games.Atkar.net или Purga.ru.

Несмотря на то что с момента выхода «Аллодов 2» прошло уже 4 года, количество игроков на хэтах по-прежнему остается весьма значительным. Что, в общем-то, не удивительно. Ведь, помимо того, что сама игра сохраняет актуальность, умудряясь конкурировать с такими монстрами, как та же УО или Neverwinter Nights, администрация хэтов прилагает все усилия для того, чтобы сделать повседневную жизнь серверов как можно более интересной и разнообразной. Например, на том же Allods.NET постоянно проводятся PvP и рейтинговые турниры, различные конкурсы, создаются новые эксклюзивные карты и даже устраиваются настоящие многопользова-

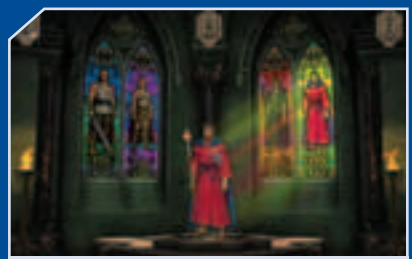
тельские приключения под руководством DM'ов! А потому можно с уверенностью заявить, что еще долгое время «Аллоды 2» будут оставаться для многих любимой сетевой игрой.

Параллельно с началом работ над «Аллодами 2» «Нивал» приступил к разработке еще одной игры в этой же вселенной. В отличие от «Повелителя Душ», этот проект базировался на совершенно новом, полностью трехмерном движке, и потому сразу получил рабочее название «Аллоды 3D». Так появилась на свет одна из самых известных, масштабных и популярных во всем мире отечественных ролевых игр – «Проклятые Земли». Об истории ее создания, сюжете и мире, а также многом другом из жизни вселенной «Аллодов» вы сможете узнать в следующем номере CGW.

Продолжение следует...

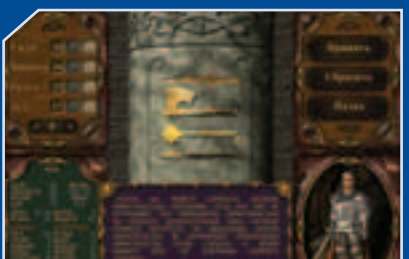
РОЛЕВАЯ СИСТЕМА И МАГИЯ АЛЛОДОВ

В этом мире любой искатель приключений должен в начале своего пути решить, кем ему быть – воином, легко сокрушающим противника ударом верного топора, или магом, с той же легкостью испепеляющим врага заклятием. Кроме того, для любого героя возможен выбор специализации владения каким-либо оружием или магической стихией. В «Аллодах 2» это Меч, Дубина, Топор, Копье и Огонь, Вода, Воздух, Земля. В первой части игры можно было выбрать также специализацию по Стрельбе или магии Астрала, но в продолжении разработчики отказались от этой идеи, сочтя ее нарушающей баланс. В ролевой системе «Аллодов» существуют четыре основных параметра, характеризующих персонажа. Это Сила, Ловкость, Разум и Дух. От них зависят показатели единиц Жизни и Маны, а для воинов еще Урона и Атаки. Восприимчивость персонажа к направленной на него атакующей магии, а также скорость его обучения также зависят от базовых атрибутов. В мире «Аллодов» мож-



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – В многопользовательском режиме «Аллодов 2» можно выбрать пол и класс персонажа, а также сменить его портрет.

но отыскать множество самых разных заклинаний, как боевых, так и защитных. Имеются и специальные спеллы, направленные на вызов существ или нежити. Хотя наиболее распространенными являются все-таки стихийные заклинания, такие, как та



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Создание нового персонажа, можно настроить его параметры на свой вкус.

же «Огненная стена» или «Каменное проклятье». В «Проклятых Землях» и ролевая, и магическая системы претерпели серьезные изменения по сравнению с первой и второй частями «Аллодов».

SPELLFORCE – THE ORDER OF DAWN

Вы заметили, как недолговечна жизнь игровых жанров? **Виктор Зуев**

Вместо предисловия

Пытаться рассказать о *SpellForce* все равно, что пытаться слепым поведать о северном сиянии, о молнии или о радуге. Безуспешно стараться отыскать слова, чтобы описать всю невероятную палитру зрелища. Вы уже видели ролик игры? Он пробивает не хуже знаменитых и нашедших видео *Halo 2* и *Half-Life 2*. Смотреть только оптимистам. Скептики тут же примутся искать подвох и подставу. Нормальный человек в здравом уме откажется вот так легко принимать происходящее на веру. Мы уже давно с вами перестали верить в чудеса. А они все-таки есть.



Вы заметили, как недолговечна жизнь игровых жанров? В кино они держатся десятилетиями. А в нашей с вами кухне нет ничего постоянного. Мы привыкли к смешанным жанрам, мы привыкли к жанрам без называния, мы привыкли, что одна и та же игра с переходом на другую платформу теряет свое лицо и жанровую принадлежность. И если в наши дни разработчики охарактеризуют свой проект как RTS – это может быть что угодно. Чистых жанров больше не существует. А ведь не так давно одного слова «стратегия» было достаточно для составления полной картины игры.

SpellForce – представитель модного течения эксперимента и поиска новых форм в RTS. Характерным моментом для современных последних стратегий – появление на поле боя персонажа игрока. Теперь это



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: РУССОБИТ-М

РАЗРАБОТЧИК: PHENOMIC

ЖАНР: RTS С ЭЛЕМЕНТАМИ RPG

ДАТА ВЫХОДА: III КВАРТАЛ 2003

не безликий пассивный глук, направляющий народы на бойню, а конкретное существо из плоти и крови. Со своими слабостями. Игрок стал более уязвим, но, по мнению многих экспертов индустрии, приобрел больше связей с игровым миром, стал чутье относиться к подопечным. Прошли времена безмолвной диктатуры, когда игрок мышкой-кнутом погонял компьютерными армиями. Теперь он смертный, первый среди равных.

Старая гвардия

Новое мышление в стратегиях прививают люди, создавшие основные каноны RTS от которых сейчас настойчиво отрешиваются. Знакомьтесь, Волкер Вертич (Volker Wertich). Человек-*Settlers*. Сейчас он стоит у руля Phenomic, студии, разрабатывающей *SpellForce*. Это старожил индустрии. Первую коммерческую игру он сделал в 14 лет, на дворе был 1987 год (Советский Союз, Горбачев, Перестройка). Работал с такими компаниями, как Blue Byte и Kingsoft. Знаком с профессиями гейм-дизайнера, программиста, художника. Причем, как и все пионеры индустрии, учился всему этому сам. На заре компьютерно-игровой истории не было такой специализации как разработчик игровых проектов. Такие люди, как Волкер, ее и создавали (есть такая профессия!). Проектом, наиболее характеризующим потенциал Волкера был и остается *Settlers III*. Его реформы геймплея превра-



Перед нами та самая статуя, около которой действуют руны. Основные сражения будут всегда разворачиваться неподалеку от нее.

тили *Settlers* из вялотекущего симулятора натурального хозяйства в прошибающую адреналиновую слезу популярную RTS. В 1999 году была создана студия Phenomic, руководителем команды стал наш герой, немецкий разработчик Вертич. Под его началом собралось около двадцати человек в свое время засветившихся в работе над *Settlers I, II, III*. Скажем так – не команда дилетантов. Кроме того, для нас было сюрпризом узнать об участии русских программистов в создании *SpellForce*. Команда Virgin Lands состоит из наших соотечественников и специализируется на создании игровых графических роликов. За

спиной у них работа в таких проектах, как *AquaNox*, *Cultures 2*, *Robin Hood* и *Desperados*.

Давным-давно...

Помимо технических особенностей игры, ее характеристик, отличительных черт геймплея, нас (и вас) должен интересовать сюжет, подоплека конфликта, мысль игры. В последнее время игровые работы стали отличаться концептуальностью, то есть даже стратегии пытаются донести до пользователя некую идею, смысл, представление разработчиков об окружающем мире. Ведь девелоперы – люди творческие, со своими взглядами на жизнь. И работать с одним развлекательным материалом они не могут. Поэтому смотрим на историю мира *SpellForce*. Что же такое произошло, что требуется вмешательство игрока?

Властолюбие и злоба – пороки, обличаемые в игре. Эгоистичные и безумные темные маги, как и водится в хороших голливудских фильмах, стали зачинщиками хаоса и беспредела. Не социально-экономическая си-

рный возглавит сопротивление темным ордам. Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы понять, что это за герой. Спасение мира опять поручено игроку. Вы знаете, на фоне этих постоянных героических игр проект, дающий возможность побыть плохим парнем, целью которого как раз мир уничтожить, будет смотреться супервыигрышно. *Dungeon Keeper* не предлагать! Быть подземной крысой – не для меня. Посмотрите на просторы *SpellForce*, на панорамы битв. Биться и сражаться хочу теперь так и только так!

70% RTS

По мнению разработчиков, воссоединять разрозненные земли лучше всего получится в коктейле из RTS- и RPG-жанров. Концепция игры уже не укладывается в рамки обычной RTS. По мнению все того же Волкера, стратегии в реальном времени зашли в тупик и больше не отвечают нуждам игрока. Возразить нечего: устаревшая структура миссий, заставляющая каждый раз заново возводить свою базу и отстраивать

Уязвимый персонаж игрока принадлежит к определенному классу – воин, маг, вор. Особенности каждой профессии пока неизвестны, но уже видно, что стратегии (а перед нами стратегия – 70% RTS) развиваются в очень интересном и перспективном направлении.

туация, не столкновение интересов, а именно черная ненависть ко всему живому, которую можно встретить только в сказках. Даже самые отвратительные земные правители никогда не считали себя негодяями. Эти же не скрывают своих планов. Тринадцать копюнов, чертова дюжина пророков зла – достаточно для разрушения мира. Ведомые корыстными целями – получение божественной силы и власти, эти безумцы сошлись в смертельном поединке. В результате их магических павов вызванная мистическая сила расколола мир на куски. Теперь некогда мирный и сплавный край, превратился в архипелаг летающих островов, соединенных магическими порталами. Разделяй и властвуй? Позволю небольшое отступление – такую разброзанную картину мира мы частенько встречали в играх. Вот, пожалуйста, из последних: *Lethal Dreams* и *Project: Nomads*. Но и все, конечно, помнят «Аппо-ды». Летающие острова – это круто! Итак, восемь лет прошло после магической войны, а зло или даже зло не успокоилось и собирается завершить начатое. Начинают сбываться самые безрадостные предсказания и пророчества. Но силы Света понимают, что вместе с безрадостными проклятиями сбудется главное пророчество – появление героя человеческой расы, кото-

войско, привычные тактики раннего раша, резиновые рамки. *SpellForce* и игроки заслуживают большего.

Уязвимый персонаж игрока принадлежит к определенному классу – воин, маг, вор. Особенности каждой профессии пока неизвестны, но уже видно, что стратегии (а перед нами стратегия – 70% RTS) развиваются в очень интересном и перспективном направлении. Никогда еще армиями не командовал персонаж с характеристиками вора! Будучи избранным, герой не может погибнуть, но это не значит, что он непобедим. Вспомните *Sacrifice*, где смерть главного мага была го-содным, но вовсе не критичным событием. Обставив даже птицу Феникс, он возрождался, возрождался и возрождался. Если в упомянутой *Sacrifice* лишенный жизни главный герой терял лишь драгоценное время, в *SF* его ждут некие штрафные санкции, о которых разработчики пока не распространяются.

Картинка начинает обрисовываться: человек, герой одиночка, раскошенная земля, порталы, мировое Зло. Посмотрим, где в этом типичном ролевом пейзаже нашлось место для стратегии.

Характер игры и ее направленность сразу определит предлагаемый разработчиками способ убеждения в игре – хорошая взбучка. Никаких компромиссов с



Такой детализации мы не видели даже в *WC3*. Стратегии до недавних пор вообще не баловали нас красивой графикой.



Сельское хозяйство. Нам, к сожалению, неизвестно можно ли будет угонять скот противника.

Врагом. А враг у нас кто? Мировое Зло. И если в RPG имеют место контакты с представителями противоположного лагеря, то непримиримость – это как раз черта стратегий. Продолжительных диалогов и долгих бесед в *SpellForce* нет. Квесты, правда, есть, и за них даже дают очки опыта. Миссии, уровни представляют собой цепь сражений. Классы, предлагаемые главному персонажу игры, – вор, воин, маг – ясно демонстрируют направленность отношений с недругами. Если не убить, то сжечь, оставить без самого ценного. А потом убить. Окно дипломатии ищите в *Civ 3*. Кто у нас противник? Мировое Зло. А с такими переговоры не ведутся. Армия для нашего борца за свободу и независимость будет создаваться им самим и на протяжении всей миссии. Разработчики не приняли опыт *WarHammer* и не стали давать войска сразу, упрощая задачу игрока до тактических действий. Все, что в *SpellForce* не от RPG, то взято от классических RTS. И ресурсы будут, и рабочие, их добывающие. Но даже такой патриархальной стратегической системе можно привить некоторые новаторские идеи. Приживутся или отторгнутся с гномом и кровью? А решать нам, игрокам. Разработчики предлагают отказаться от системы «из трех рабочих – империя». Не модно, устарело, сколько можно... По мнению немецких девелоперов, дерево технологий в стратегиях – вообще ненужная вещь. Под корень! Вместо этого они предлагают систему рун. Заветные магические символы открывают но-



Как мы можем видеть – камера в *SpellForce* позволяет себе любые ракурсы. Наша редакция мечтает загуглять этой даме под юбку.



Рабочие бьются плечом к плечу с воинами. Защита родного дома – святое дело! Никто не должен остаться в стороне.



Как можно здесь воевать? Как можно нарушать эту гармонию? Кстати, про терраформинг (изменение ландшафта) разработчики умалчивают.

вых существ, расширяя одновременно возможности строительства. Руны выпадают из убитых врагов, находятся в потайных местах или покупаются. Например, найденная руна гномов позволит игроку пользоваться услугами этого горного народа. Добросовестные рудокопы, гномы справятся с добычей полезных ископаемых лучше других. Как регламентируется количество вызываемых существ, достаточно для этого одной руны или каждому юниту необходим отдельный рунический символ – пока нам неизвестно. По мере появления в заглавнике героя новых рун будет возникать поселение (база) – главная ставка войск игрока. Тут страстные поклонники RTS найдут чем заняться. Город будет подчиняться правилам стратегий в реальном времени. Единственное, что расходится с представлением об играх подобного класса – некоторая несвобода в выборе места строительства базы. На карте находятся магические статуи. Вокруг нее и только может возникнуть жизнь. Руны работают в непосредственной близости от статуи. Соответственно – этот кусок магического камня и есть самое ценное строение в поселении героя. Его функции схожи с каким-нибудь Townhall из *Warcraft*. Скорее всего его можно разрушить и наверняка таких статуй в достаточном количестве будет раскидано по карте. Разработчики описывают следующий эпизод как пример развития событий в игре – игрок приходит на карту, где выгодно расположились полчища мерзких гоблинов. В *SpellForce* это достаточно хиленькие твари (кроме как в «*Мишках Гамми*» больших и злобных гоблинов я нигде не видел). Однако торопиться с генцидом не спешит. Миссия игрока может заключаться вовсе не в истреблении зеленозых. К тому же непрокаченный игрок, привыкший повелевать армией, а не сам пачкаться о неуклюжие хари мирового Зла, не выдержит натиска даже таких посредственных противников, как гоблины. Возьмут количеством. Особенно тяжело служить в армии белым магам. Непривычные к грубому солдатскому обращению, гибнут от случайных тычков дубинками. Таким героям просто необходима армия. И чем больше отрядов, тем лучше. Песами, полями, вздрагивая от каждого шороха, такие «герои» ползком добираются до заветной статуи, вытаскивают припрятанные руны и расправляют крылья



Скриншот, конечно, постановочный. Но возможности геймплея раскрывает наибольшим образом.



Здесь изображена та же битва, что и на верхнем скриншоте. С этой точки управлять своими войсками значительно легче.

великого полководца. Незадачливые гоблины придут в крайнюю степень удивления, обнаружив в своих угодьях целое военное поселение. В таких случаях начинается самая настоящая RTS. С рашами, осадками, бросками последних сил в бой, включая рабочих... Как видите, разработчики предоставляют возможность разобраться с проблемами как Конану-Варвару – влететь в центр стоянки вражин и начать всех колбасить; как Гендальфу – влететь в центр стоянки вражин и начать всех жарить заклинаниями; и как Юрию из *RA2* – к врагам не лезть, заполнить руны, а потом с отборными войсками проутожить все неподконтрольные земли. Не все миссии можно пройти в одиночку. Демонстрационный ролик показывает масштабные



Главным героем может быть не только мужчина, но и женщина. Смотрите, как зачаровано, смотрят на своего предводителя войны.

баталии стенка на стенку, а не тихие и незаметные операции в тылу врага.

В игре предусмотрено шесть видов ресурсов. Но экономической головоломки не будет. Все упрощено до предела, игрок в современных стратегиях не должен быть скован бухгалтерскими расчетами. Глубина и играбельность определяются не количеством видов ресурсов, а многообразием возможностей. Разработчики обещают с достатком самых невероятных игровых ходов и тактик.

30% RPG

Прокачка главного персонажа тоже не последнее дело. Из врагов сыпется не только жизненно необходимые руны, но и всякие полезные и ценные вещи. Все это вешается на аватара. Знаете, момент мародерства присутствующий во всех RPG не вызывает решительно никаких негативных чувств. А должен!

Уничтожение врагов благостно отражается на характеристиках героя. Полученные очки опыта распределяются игроком по его собственному усмотрению. Избранный может одинаково хорошо управляться с топором, мечом, луком и далее длинный список с сотней наименований в зависимости от выбранного класса (заявлено четыре магических и три боевых).

Игрок теперь не пассивный наблюдатель сражения, его непосредственное участие в битве может решительно повлиять на ход событий. Видали мы такое не раз. И минус таких систем был в полной неадекватности собственных подчиненных. Намерено ослабленные (иначе игроку будет нечего делать), они только мешались под ногами. Без решительных действий со стороны игрока любое сражение было обречено. Как события будут развиваться здесь, будет ли NPC самостоятельны и жизнеспособны, покажет играбельная демо-версия. Скриншоты и ролик игры демонстрируют поистине гигантские магические способности героя-колдуна. На головы врагов обрушиваются такие страсти, что карьера вора или воина, по крайней мере, мне, кажется бессмысленным и пустым занятием. Кроме того, продвинутый маг может лечить своих израненных солдат. Все читатели-стратеги поймут, какую пользу на полях сражений принесет эта колдовская способность регенерировать потерянные жизненные силы. Смотрите, каким разным может быть игрок в



Эльфы, конечно, благородный народ, но заставлять заниматься тяжелым трудом своих женщин... Даже орки на такое не способны.

SpellForce. Выбрав путь воина, он будет вдохновлять свое войско, находясь в самой гуще сражений. Обернувшись в начале игры волшебником, игрок уже не захочет стремиться в арьергард войска. Обеспечение тылов, общее руководство, поддержка магией – вот его обязанности. В *SpellForce* практикуются четыре школы магии: белая, черная, стихийная и ментальная. По утверждению Phenomic, каждая из школ представляет собой уникальный набор заклинаний. Как иронично заметил Volker в одном из своих интервью: «Не будет такого, что белая и черная магия различаются только цветом фаерболов». То есть нас убеждают, что направления магии будут кардинально различаться. Вполне может быть. Ну когда-нибудь это же должно случиться, что у разработчиков получится действительно сбалансированная и в тоже время разносторонняя система колдовства! Меж тем исполнение заклинаний в игре уже заслуживает внимания. В списке особенностей *SpellForce* можно видеть требующую пояснений надпись: click&fight. Это вовсе не упрощенный и доведенный до примитивизма геймплей. Это изобретенная Phenomic система применения заклинаний. Обычно в классических RTS для совершения действия нам требуется: найти необходимый юнит, кликнуть на него мышкой, выбрать из списка действий нужное и, наконец, найти врага и щелкнуть по нему мышкой для завершения операции. Даже горячие клавиши не спасают от этой рутины. А если промахнулся мимо цели? Начинать все сначала? Немцы, изобретательный народ, предлагают следующее: кликнуть на врага и выбрать из списка предложенных экзекуций одну, наиболее подходящую моменту. Ваш герой все исполнит в лучшем виде. Таким же образом происходит лечение персонажей – один клик на покалеченном существе и второй – на иконке отвечающей за вызов «скорой». Совсем неплохо, а?

Мироустройство SpellForce

Обязательно расскажу вам о структуре миссий. Это важно, ибо терпеть современное положение в RTS совершенно нет сил – передвигаться от миссии к миссии, каждый раз оставлять войска и города на предыдущей карте. Phenomic видит решение проблемы в предоставлении пользователю относительной свободы перемещения по игровому миру. *SpellForce* линейна – у нее есть начало и есть конец. Путь к победе, однако, четко не регламентирован, и игрок волен по ходу игры выбирать территорию (карту), куда он хочет идти в следующий момент.

Сюжет в *SpellForce* играет куда большую роль, чем в обычно ему отводят в стратегиях. Именно сюжетные



Бой в таких грязных условиях видимости не сулит игроку ничего хорошего. Компьютерный противник будет отлично сражаться и в полной темноте.

повороты влияют на поведение игрока, стимулируют его, например, на повторное и необязательное посещение уже пройденной территории. Силком никто не тащит. По ноль зачищенная несколько часов назад местность по идее не представляющая опасности может вновь зашевелиться и ожить. Вместо уничтоженных орков здесь могут удобно расположиться уже знакомые нам бесцеремонные гоблины. Неожиданностей обещают массу. Любители прокачивать своих персонажей, манчкины отведут здесь гушу. Набег на одну и ту же карту с периодичностью в несколько часов должны принести ощутимые результаты. А юги, ценящие в играх replayability (назовем это многообразием) будут вообще в восторге. Правда, последние RTS не вызвали острого желания сесть за них повторно. Прежде всего это касается одиночных кампаний.

Мир *SpellForce* населяет множество фэнтезийных рас. Повластаны игроку лишь некоторые: люди, эльфы, гномы, темные эльфы, тролли и орки. Именно из этого контингента придется составлять армию. Игрок может оперировать сразу шестью представленными народами. Только обязательно нужно учитывать, что первые три расы представляют светлые силы, в то время как остальные – темные. Поэтому не следует держать существ из противоположных лагерей слишком близко друг к другу – сцепятся. Неожиданно и то, что alignment (выбор стороны добра или зла) влияет на источники ресурсов. В том месте, где работают эльфы или гномы (существа светлой стороны), оркам депать нечего и соответственно наоборот.

Вот некоторые подробности о населяющих мир Фиары волшебных расах.

Эльфы

Древнейший и благороднейший из народов. Эльфы пришли из песов южной Фиары. Дети песов вырастали могучие деревья Финон Мира, они же защищали их от проявлений темной стороны даже от огненного дыхания драконов. Срок жизни эльфов намного больше, чем у представителей других рас. Негостаток физической мощи легко компенсируется их храбростью и мудростью. Стрелы эльфов разят, не зная промаха.

Темные эльфы

Появились на свет, благодаря прихоти темного бога Нора. Они стали подарком – знаком признательности мятежного Зарача восставшего против остальных богов. Нор – покровитель ночи, обделенный вниманием живых существ, населяющих Фиару, быстро перешел на сторону бунтаря. За что тот и отблагодарил его.

Темные эльфы – непримиримые враги светлых сил. Опасные противники и прирожденные убийцы.

Орки

Когда Ульм Заботящийся пошел против отца Аонира и стал называться Зарач Кровожадный, его первой задачей стало создание своего собственного народа. Оказавшись неспособным создателем (его существа были ни на что не годны) Зарач обратился к твореньям своего отца. Похитив нескольких особей, Зарач извратил их сущность и превратил в покорных рабов. Новую расу он назвал «орки», что в переводе с темного языка означает «завоеватели». Сбившись в орды, орки наводят ужас на народы Фиары. Частица мудрости древних, сохранившиеся в них, делает детей Зарача хитрыми и совсем не глупыми противниками.

Люди

Все началось с того, что небольшая группка гномов, отправившаяся за сокровищами в ранее неизведанные места, набрела на поселение людей. Недалеко ушедшие в развитии от животных, прятаясь в пещерах люди производили жалкое впечатление. Необычные существа понравились гномам, и они принялись воспитывать и обучать их. Люди впитывали знания со страшной скоростью. И вот ими скован первый меч. Началась Эпоха Мечей. Люди выходят на равнины, вытесняя оттуда самих драконов. С появлением этого народа на исторической арене начинается развитие городов и торговли.

Цивилизации троллей и гномов пока остаются за кадром. Разработчики не спешат делиться информацией. До реплиа осталось не так долго, увидим все сами.



Подсуньте этот скриншот другу и расскажите о новой классной RPG. Вне сомнений, он будет ждать ее выхода. Погозрений о принадлежности игры к RTS у него не возникнет.

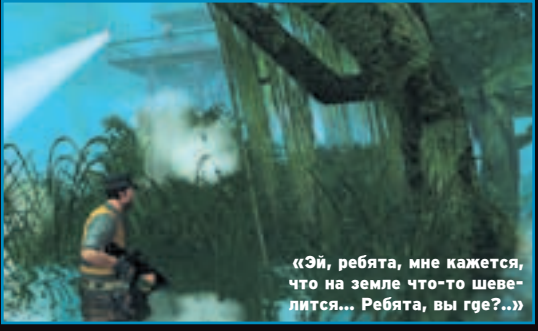
ЭКСКЛЮЗИВ!



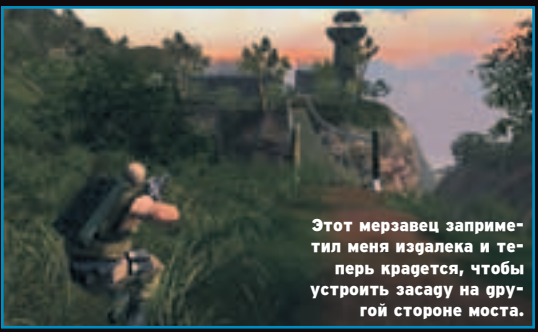
В перерывах между отстрелом бандитов Джек любит полюбоваться закатом.



«А теперь замри на секунду в этой позе и изобрази на лице улыбку».



«Эй, ребята, мне кажется, что на земле что-то шевелится... Ребята, вы где?..»



Этот мерзавец приметил меня издалека и теперь крадется, чтобы устроить засаду на другой стороне моста.

FARCRY

Сделайте хороший игровой движок – и издатель сам к вам прибежит!

Даррен Глэдстоун

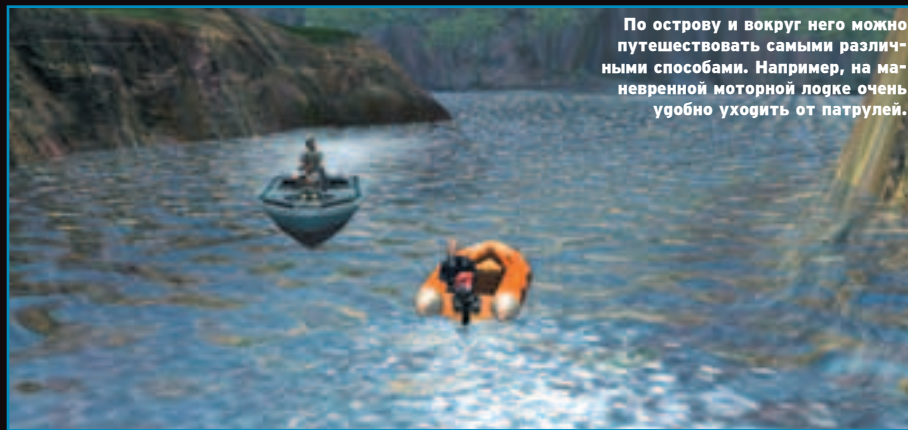
Технологическая демка, одновременно являющаяся полноценной игрой, – вот что такое *Farcry*. Изначально задумывавшийся как демонстрация возможностей графического супердвижка от компании Crytek (на нынешней выставке E3 посмотреть на него приходили все мировые светила игроделания!), *Farcry* постепенно перерос в весьма интересный и самобытный игровой проект. Как известно, главный вопрос, стоящий сегодня перед всеми разработчиками 3D-экшенов, – как сделать, чтобы их игра выделялась на фоне остальных FPS, заполонивших современный рынок? И сам факт того, что этот шутер делается на новом и совершенно уникальном движке, является весьма серьезным бонусом в суровой конкурентной борьбе.

ИНТЕЛЛЕКТ ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Двухкилометровые карты, представленные в демо-версии, поражают воображение. Я мог бы написать целую поэму о великолепных ландшафтах и шикарных моделях персонажей, но картинки на соседней странице говорят сами за себя. Продюсер Кристофер Натсууме (Christopher Natsuumi) провел для нас увлекательнейшую экскурсию по острову, на котором предстоит действовать главному герою. Через снайперский прицел мы видим и далеких врагов, и воронки, оставленные в земле недавними взрывами ракет, выпущенных персонажем из верной базыки...

«Видите этого парня? – спрашивает Кристофер Натсууме, показывая на группу солдат, стоящих в середине поляны. – Мы потратили кучу времени, совершенствуя AI, и теперь враги действуют не в соответствии с нашими скриптами, а на основе информации, получаемой ими с помощью собственных органов чувств». Соответственно, каждый из управляемых компьютером бойцов имеет свой радиус обзора и слышимости. При этом если кто-нибудь из противников увидит или услышит что-нибудь подозрительное, он постарается незамеченным подобраться поближе и выяснить, что происходит. Тонкая настройка интеллекта врагов еще впереди, но уже сейчас все три мои попытки скрытно залезти на небольшой холм окончились неудачей – управляемые компьютером солдаты каждый раз засекали меня и пристреливали. А еще AI умеет окружать с флангов и посылать бойцов в тыл за подкреплениями...

Разработчики *Farcry* делают основной упор на сочетание случайных факторов и непредсказуемость действий противника, что придает игре подлинную «кинематографичность». Возьмем, к примеру, снайперов. Эти дьявольски меткие парни, убивающие вас с одного выстрела еще до того, как вы сообразите, что происходит, присутствуют во многих шутерах. Здесь все будет происходить несколько иначе. Чтобы добавить игре драматизма, авторы заставили снайперов реально в вас целиться, а значит – периодически мазать. «Вообразите себе картину: вы бежите через джунгли, и вдруг совершенно неожиданно в вас начинают с разных сторон



По острову и вокруг него можно путешествовать самыми различными способами. Например, на маневренной моторной лодке очень удобно уходить от патрулей.

стрелять. И, как в реальной жизни, у вас есть секунда, чтобы упасть и откатиться в сторону. Согласитесь, это веселее, чем, оказавшись в определенной точке, быть мгновенно убитым?» – усмехается Кристофер Натсууме.

ИСТОРИЯ ПАРНЯ ПО ИМЕНИ...

Подробности сюжета авторы пока не разглашают, хотя на данный момент совершенно точно известно, что он будет динамичным и непредсказуемым. Завязка такова: вы вместе каким-то репортером пролетаете над безымянным тропическим островом, и вас сбивают. Соответственно, встает задача – как-то выбраться с этого проклятого острова. Каждая из девяти миссий одиночной кампании представляет собой единый «бесшовный» уровень, а во время загрузки очередной миссии нам будут демонстрироваться скриптовые сценки. По мнению Кристофера Натсууме (к которому мы дружно присоединяемся), нет ничего более раздражающего, чем периодически созерцать экран Loading, маясь от вынужденного безделья.

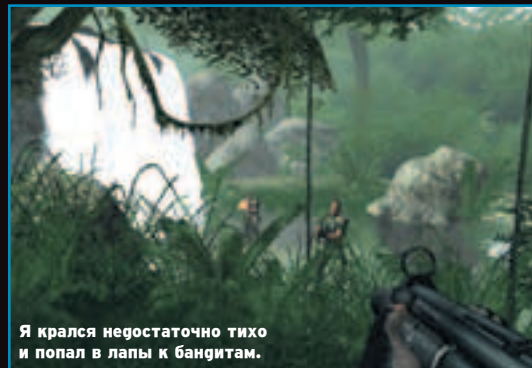
В игре будет порядка девяти видов оружия (вполне традиционного) и не менее шести транспортных средств. Детали многопользовательских модов пока не разглашаются, но вроде бы шлюпки, джипы и пляжные багги, на которых нам предстоит покататься в одиночном режиме, будут доступны и в мультиплеере.

А вот действительно хорошая новость для людей, увлекающихся созданием самоделных уровней и модов, – встроенный в игру инструментарий весьма прост и удобен в использовании, так что вы без проблем сможете добавить в *Farcry* все, что, по вашему мнению, упустили из виду разработчики. По словам Кристофера Натсууме, редактор позволит вам уже в процессе изготовления уровня видеть результаты своей работы, а времени данный процесс займет примерно в шесть раз меньше, чем создание аналогичной карты для *Counter-Strike*.

Текущая версия игры, показанная нам авторами, работала просто идеально – и это несмотря на то, что сроком выхода объявлена следующая зима. Все, что на данный момент требуется *Farcry*, – это интересная ис-

тория и качественный дизайн. Ждите в скором времени новых материалов про этот многообещающий шутер – в ближайшие месяцы мы планируем опубликовать по нему подробное развернутое Preview.

AI уже умеет окружать с флангов и посылать бойцов в тыл за подкреплениями.



Я крался недостаточно тихо и попал в лапы к бандитам.



Так выглядит редактор уровней. Симпатично, не находите?

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: UBI SOFT

РАЗРАБОТЧИК: CRYTEK

ЖАНР: ШУТЕР, ДЕМОНИСТРИРУЮЩИЙ

ВОЗМОЖНОСТИ НОВОГО 3D-ДВИЖКА

ДАТА ВЫХОДА: ЗИМА 2003



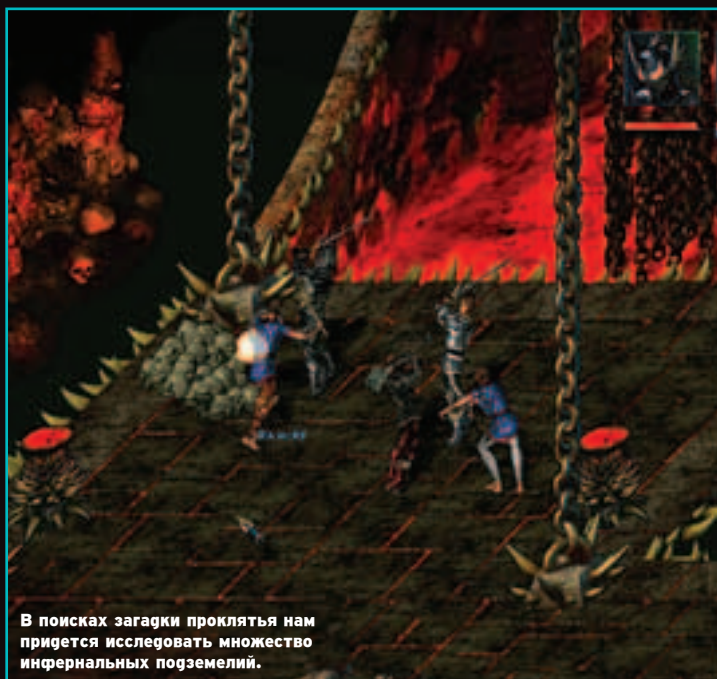
Редкая ролевая игра обходится без драк с многократно увеличенными в размерах представителями членистоногих.



Демоны, поливающие героев огнем, — смертельно опасные противники!



Рыцарю Света тоже есть чем ответить на вызов порождения Ночи!



В поисках загадки проклятья нам придется исследовать множество инфернальных подземелий.

RIFTRUNNER

Бегущий по лезвию бритвы. **Глеб Соколов**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: НЕ ОБЪЯВЛЕН

РАЗРАБОТЧИК: LARIAN STUDIOS

ЖАНР: RPG

ДАТА ВЫХОДА: IV КВАРТАЛ 2003

В прошлом году выход ролевой игры *Divine Divinity* от бельгийской студии Larian стал одним из по-настоящему приятных сюрпризов для всех поклонников жанра. Казавшийся поначалу вполне среднестатистическим проектом малоизвестных разработчиков, в результате неожиданно оказался в числе наиболее успешных RPG 2002 года, наряду с такими хитами, как *Neverwinter Nights* или *Elder Scrolls 3: Morrowind*. Поэтому, нет ничего удивительного в том, что окрыленные успехом *Divine Divinity* создатели игры, принялись сразу же «ковать железо, пока оно горячо». И вот, в скором времени, был анонсирован новый проект, получивший имя *Riftrunner*. Как видно даже из названия, речь пока что еще не идет о полноценном сиквеле *Divine Divinity*. Но вот вселенная игры, ее атмосфера – останутся прежними. Сами разработчики называют *Riftrunner* своеобразным «расширением» границ вселенной *Divine Divinity*, упирая при этом на абсолютную самостоятельность проекта, который ни в коем случае не следует расценивать просто как add-on или дополнение к оригинальной игре. Новым будет практически все – начиная от сюжета и заканчивая серьезно переработанным движком.

Нам предстоит взглянуть на мир *Divine Divinity* глазами рыцаря Света, посвятившего всю свою жизнь борьбе со служителями Тьмы, такими как, например, маги - некромансеры. Герою уже пришлось пройти через множество битв и тяжелых испытаний, но он и представить не мог, что ожидает его впереди. Во время сражения с могущественным некромансером, призванный темным магом демон, каким-то образом перенес героя в уже знакомую нам вселенную *Divine Divinity*. И все было бы не так страшно, если б не одно «но». Задумано ли так

Сражения в *Riftrunner* станут серьезными испытаниями для героев...



Разработчики называют *Riftrunner* своеобразным «расширением» границ вселенной *Divine Divinity*, упирая при этом на абсолютную самостоятельность проекта, который ни в коем случае не следует расценивать просто как add-on или дополнение к оригинальной игре. Новым будет практически все – начиная от сюжета и заканчивая серьезно переработанным движком.

было, или же то оказался случайный побочный эффект при использовании могущественного заклинания – неизвестно. Однако на голову нашего светлого рыцаря обрушилось ужасное проклятье. Его душа оказалась буквально поделена пополам с

душой убежденного приверженца Зла – рыцаря Смерти. Такое объединение противоположностей стало для него непереносимой мукой. Впрочем, и служителю Тьмы оказалось не легче...

В такой непростой ситуации обоим рыцарям – как светлому, так и темному – не оставалось ничего лучшего, как попытаться найти способ избавиться от тяготящего над ними проклятья. И вот, двое бывших врагов, а ныне коллег по несчастью, отправляются в путешествие, надеясь отыскать решение общей проблемы. В результате, нашим рыцарям удалось выяснить, что для избавления от проклятья им придется разгадать тайну древнего искусства *Riftrunning*, которое должно помочь героям снова стать самими собой. Теперь, когда цель была известна, перед ними лежал долгий и опасный путь, полный приключений, пройти который предстоит и нам, вместе с пытающимися избавиться от проклятья героями!

В связи с такой завязкой сюжета разработчики *Riftrunner* решили исключить из игры возможность генерации персонажей или настройки их параметров. Что, впрочем, и не удивительно, ведь оба рыцаря, составляющих партию – личности довольно-таки самобытные. При этом была учтена даже одна маленькая и на первый взгляд незаметная логическая тонкость. Очень часто, играя почти в любую RPG, мы воспринимаем как само собой разумеющееся то, что наш рыцарь (маг, паладин, любой другой искатель приключений) поначалу заметно слабее



Возможность реализации красивых спецэффектов – одна из характерных особенностей радикально улучшенного по сравнению с *Divine Divinity* движка *Riftrunner*.



Несмотря на мрачный антураж, похоже что перед нами то ли трактир, то ли продуктовая лавка.

большинства даже наименее опасных монстров (крыс там, каких-нибудь, или других представителей местной флоры и фауны). Обычно этот факт объяснения не находит — мол, слаб герой и все тут! А вот разработчики из Larian Studios погошли к данному вопросу со всей ответственностью. В предыстории *Riftrunner* нашлось место и «ослаблению» персонажей, оказавшегося последствием все того же разделения души главного героя.

тому же поддаются всевозможным модификациям, благодаря чему будет вполне реально заметно улучшить свойства вызываемых существ. Более того, созданных с помощью Summoning Dolls монстров можно даже экипировать имеющимися у вас предметами.

Судя по анонсам разработчиков, *Riftrunner* будет весьма увлекательной игрой за счет использования оригинальной системы прохождения и выполнения квестов.

Дополнительные квесты в *Riftrunner* не ограничатся одним лишь незабвенным «kill'em all». Отныне сражаться придется не с толпами глупых и слабых монстров, а наоборот — с умными, сильными и немногочисленными противниками.

Кроме двух рыцарей, в игровой партии будут представлены еще и всевозможные монстры, которых могут вызывать герои. Причем действия этих существ можно будет контролировать в той же степени, что и поведение основных персонажей! Для вызова монстров-союзников используются специальные Summoning Dolls, которые к

тому же обладают стандартно заявленной нелинейностью, будут представлены и несколько действительно интересных особенностей. Во-первых, это, конечно же, почти неограниченное количество разнообразных дополнительных заданий, которые будут выполняться на произвольно генерируемых картах, так называемых Battlefields. Скорее всего, речь идет о хорошо знакомых по *Fallout* или «Князь 2» небольших локациях, где можно неплохо прокачать навыки героев и подзаработать денег, изрубив в капуст очередную порцию монстров. Хотя, вполне возможно, что дополнительные квесты в *Riftrunner* не ограничатся одним лишь незабвенным «kill'em all». Тем более что разработчики вообще обещают значительно сократить в игре долю элементов hack'n'slash в духе *Diablo*. Отныне сражаться придется не с толпами глупых и слабых монстров, а наоборот — с умными, сильными и немногочисленными противниками. Еще одним из приятных нововведений, которые, безо всякого сомнения, разнообразят жесткий игровой процесс *Riftrunner*, станет появление бустеров — как правило, не слишком серьезных, иногда даже юмористических заданий, позволяющих немного расслабиться и попросту насладиться колоритом и атмосферой вселенной *Divine Divinity*. Как вам, например, возможность сыграть партию в шахматы с демоном, гля того, чтобы добыть легендарный меч, или попытка отыскать старинный рецепт приготовления гномьего пива?



Если светлый рыцарь предпочитает пользоваться магией, то темный как раз наоборот — отдает предпочтение обыкновенному оружию.

Уже *Divine Divinity* славилась вполне приличным уровнем интерактивности окружающего мира. *Riftrunner* обещает в полной мере продолжить и развить лучшие традиции своего предшественника. В первую очередь, следует отметить, что видов различных интерактивных объектов станет значительно больше. Скажем, отныне можно будет устроиться на ночлег даже посреди леса или городской улицы — для этого достаточно лишь приобрести походный постельный комплект или же отыскать подходящий сеновал.

Бюджет в *Riftrunner* заметно увеличен, по сравнению с *Divine Divinity*, и количество монстров, оружия, а также всевозможных предметов — в том числе и уникальных. Кроме того, разработчики существенно переработали систему генерации вещей, так что можно рассчитывать на целый ряд оригинальных находок.

А для того, чтобы вся эта красота неплохо смотрелась внешне, серьезные изменениям был подвергнут движок. По сути, в новой игре Larian Studios используется уже знакомая по *Divine Divinity*, но сильно модифицированная технология. Среди новых фишек, поддерживаемых движком, можно отметить, например, трехмерную анимацию персонажей, высокие разрешения, масштабирование, генерацию ландшафтов и подземелий в реальном времени, отличные спецэффекты при использовании магии. При этом *Riftrunner* будет по полной программе использовать самые современные технологии DirectX 9, что наверняка порадует счастливых обладателей видеокарт последнего поколения.

Разработчики *Riftrunner* планируют выпустить игру уже в четвертом квартале этого года, при этом возможность оценить демо-версию проекта у нас появится примерно за две недели до релиза. Будем надеяться, что создатели *Divine Divinity* не подкачают и на этот раз. *Riftrunner* выглядит вполне самобытным и оригинальным проектом, а Larian Studios, похоже, вновь имеет все шансы обзавестись титулом разработчика одной из лучших RPG года — теперь уже 2003-го.

СЕТЕВАЯ ИГРА: БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ?

Сразу же после анонса *Riftrunner* сообщество поклонников *Divine Divinity* было озадачено животрепещущим вопросом: появится ли в новой игре поддержка многопользовательского режима? Однозначного ответа, впрочем, не существует и по сей день. Разработчики предпочитают либо отмалчиваться, либо говорить, что сетевая игра появится только в *Divine Divinity 2*. Однако же на форуме *Riftrunner* по-прежнему циркулируют слухи о том, что, возможно, в проекте все-таки будет реализован, по крайней мере, кооперативный режим, позволяющий проходить игру вдвоем.

Продолжение легендарной серии авиасимуляторов «Фланкер».

- Новые самолеты - штурмовики Су-25 и А-10, а также истребитель F-15
- Усовершенствованная модель управления самолетом
- Новые графические эффекты
- Встроенный редактор миссий
- Воздушные бои в небе над Кавказом и Крымом





Дав очередь по лампочкам, можно погрузить помещение во тьму, — и пусть не знающие архитектуры уровня противники беспомощно тычутся по углам...



На уровнях имеется множество интерактивных объектов, с которыми можно взаимодействовать, — например, эта пулеметная турель.



«Они могут временно затормозить наш прогресс, но им никогда не отнять у нас нашу СВОБОДУ!» Этот вдохновенный монолог явно был навеян фильмом «Храброе сердце» с Мэлом Гибсоном в главной роли.

FREEDOM

Патрик Суэйзи грызет локти от зависти. **Даррен Глэдстоун**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК: IO INTERACTIVE
ЖАНР: SQUAD-BASED
ACTION/ADVENTURE
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2003

Забудьте все, что вы раньше слышали о Второй мировой войне. На самом деле, именно Советский Союз, стремящийся распространить коммунизм на весь мир, первым создал атомную бомбу и испытал ее в боевых условиях. Германия тут же рухнула, Япония тоже сдалась, и вся Европа очень быстро оказалась под каблуком товарища Сталина. Кто же остановит распространение Красной Угрозы? Во всяком случае, не войска США – ибо согласно сюжету издаваемой Electronic Arts игры *Freedom: Soldiers of Liberty*, Америка тоже оказалась поработана рабоче-крестьянской Красной Армией... Разработкой *Freedom* занимается студия IO Interactive, создатель обеих частей бессмертной серии *Hitman*, и, ознакомившись с текущей версией игры, мы были так потрясены, что смогли выдать из себя только: «Viva la revolucion!»

ПУТЬ БОРЦА ЗА СВОБОДУ

Да, как выяснилось, свойственный рейгановской эпохе воинствующий антикоммунизм еще не умер.

Freedom представляет собой эталон «симулятор партизана-антисоветчика», и главный герой здесь – закореневший подпольщик, борющийся за свободу родной страны. В игре будет 19 уровней, охватывающих 9 обширных наземных локаций, и на каждом из них вас ждет масса мини-квестов, шаг за шагом приближающих персонажа к главной цели – освобождению Америки.

Поначалу нам предстоит заниматься всякими мелочами – здесь скрываем пропагандистский плакат, повешенный оккупантами, там устанавливаем звездно-полосатый флаг... Постепенно от таких сравнительно безобидных действий герой переходит к открытой вооруженной борьбе, в ходе которой его ждут уличные сражения и масштабные боевые операции. В отличие от предыдущих игр IO Interactive, во *Freedom* персонаж будет действовать не в одиночку. Поначалу его боевая группа, правда, совсем невелика, но по мере развития сюжета (охватывающего все четыре времени года в Нью-Москве... пардон, в Нью-Йорке) харизма героя растет, и к нему присоединяются все новые и новые сторонники.

Кстати сказать, самыми увлекательными элементами *Freedom: Soldiers of Liberty* являются именно найм солдат и управление ими. Дело в том, что игровые уровни отличаются высочайшей нелинейностью, и никто не может заранее предсказать, кого вы встретите на изуродованных войной улицах Нью-Йорка и пригласите в свою команду, а кто из потенциальных помощников так и останется «за кадром», скрываясь от захватчиков на чердаках и в подземельях. К концу игры спину героя будут прикрывать аж 12 бойцов. Причем, в отличие, скажем, от *Rogue Spear*, где вы тоже управляете командой из более чем десяти солдат, здесь в основе геймплея лежит не скрупулезное предварительное планирование действий, а удалой экшен. Ваша задача – просто указывать своим попечным точки на карте, а дальше они уже сами разберутся, что к чему. И нужно признать, что в продемонстрированной нам версии игры управляемые компьютером напарники вели себя под огнем в высшей степени разумно.

УМНЫЕ СОЛДАТЫ

Вообще говоря, в первый раз *Freedom: Soldiers of Liberty* попала в поле нашего зрения еще на прошлогодней выставке E3, но тогда игра была еще в совсем сыром состоянии – особенно это касалось тактического AI. Сейчас, год спустя, она выглядит и играется уже вполне пристойно. Во время сражения бойцы ак-



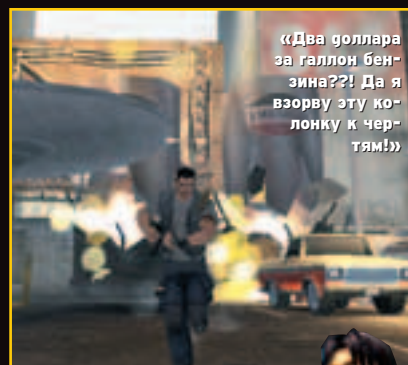
Место действия – нью-йоркские улицы и крыши зданий.

В отличие от *Rogue Spear*, где вы тоже управляете командой из более чем десяти бойцов, здесь в основе геймплея лежит не скрупулезное предварительное планирование, а удалой экшен.

тивно используют укрытия, занимают выгодные позиции, осторожно выглядывают из-за стен и углов, прежде чем двинуться вперед. Они умеют пользоваться стационарными турелями и любой ценой удерживают вверенные им позиции. А еще ведущий дизайнер Мэдс Прам (Mads Prahm) обещает, что действия противостоящих вам советских солдат также будут подчиняться не заранее заданным скриптам, а логике и здравому смыслу: «Враги способны вполне адекватно реагировать на все ваши действия, они будут пытаться обойти вас с тыла и зачищать здания, в которых вы прячетесь». Кроме того, *Freedom* будет поддерживать многопользовательский режим на восемь игроков.

На данный момент программисты IO Interactive уже отловили большую часть багов, связанных с AI, и теперь команда занимается финальной шлифовкой графики, геймплея и дизайна уровней. По ходу развития сюжета городской ландшафт будет существенно меняться, т.к. под властью СССР Нью-Йорк постепенно превращается в грязные трущобы, – и нужно признать, что движок под названием Glacier великолепно справляется с этой непростой задачей. Все визуальные эффекты – игра света, дождь, снег, дым пожара – присутствуют и выглядят весьма впечатляюще. Игровой мир отличается высочайшей интерактивностью – дав очередь по висащим под потолком лампочкам, вы можете погрузить помещение во мрак, а швырнув бутылку с зажигательной смесью в проезжающую машину, – насладиться шикарным взрывом (всего в игре будет 12 видов оружия).

На данный момент *Freedom: Soldiers of Liberty* готова приблизительно на 40%, что, в принципе, не так уж и плохо. Плохо другое – Electronic Arts сильно гавит на IO Interactive, требуя, чтобы игра была завершена к осени. В результате разработчики вынуждены в страшной спешке доделывать оставшиеся 60%, успевая параллельно заниматься бета-тестингом и отловом багов. По словам нашего сотрудника Дэй Люю, принявшего участие в тестировании геймплея, работы им остается совершенно невпроворот. Соответственно, есть три варианта дальнейшего развития событий: 1) разработчики по полной программе напрягают свои



«Два доллара за галлон бензина?! Да я взорву эту колонку к чертям!»

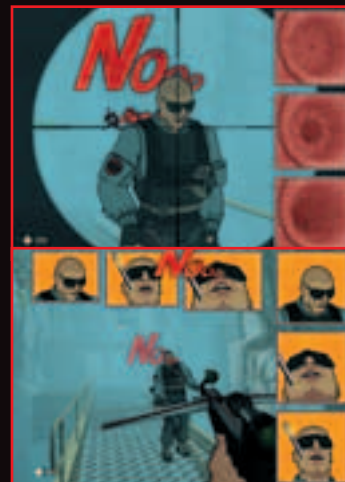


«Мы любим автомобили. Особенно те, что красиво взрываются!»

задницы и делают все качественно и в срок; 2) дата релиза переносится на несколько месяцев; 3) игра выйдет в негодяном виде, и через пару дней появляется 25-мегабайтный патч. Будем же надеяться, что реальностью станет вариант номер 1...

PREVIEW

Благородно? Нет.
Эффективно? Чертовски!



Серии картинок, появляющиеся на экране после особо удачных выстрелов, позволяют в деталях разглядеть все подробности.



Метко брошенный кусок стекла может быть страшным оружием.



Цвет крови – красный! И цвет надписей, сопровождающих ее появление, – тоже.

XIII

Комикс и игра в одном флаконе. **Дэй Люо**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: UBI SOFT

РАЗРАБОТЧИК: UBI SOFT

ЖАНР: ИНТЕРАКТИВНЫЙ КО-
МИКС ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

ДАТА ВЫХОДА: III КВ. 2003

В последнее время амнезия становится настоящим бичом человечества. На киноэкранах и винчестерах компьютеров появляется все больше и больше потерявших память суперменов, чьи тонкие аристократические пальцы с одинаковой эффективностью могут отправлять на тот свет вооруженных противников и наигрывать сложнейшие этюды Моцарта. Сейчас в их полку гремит очередной пополнение – представляем издаваемый Ubi Soft шутер от первого лица с необычным названием «XIII», основой сюжета которого служит полнейшая амнезия главного героя.

ПАМЯТЬ – КАК ЧИСТЫЙ ЛИСТ

Игра делается по мотивам одноименного бельгийского комикса. Все начинается с того, что главный герой приходит в сознание на пустынном пляже и обнаруживает следующие вещи: огнестрельную рану у себя на теле, татуировку «XIII» на шее, какой-то ключ в кармане, а самое главное – что толпы совершенно незнакомых людей почему-то страстно желают его безвременной смерти. Начав распутывать хитросплетение улик и обстоятельств, персонаж узнает еще одну приятную новость: он является главным подозреваемым в убийстве президента Соединенных Штатов. Герой начинает борьбу одновременно против загадочных террористов и охотящихся на него правительственных спецслужб, и, соответственно, его финальной целью является восстановление памяти и выяснение, кто же на самом деле прикончил президента.

Игра производит совершенно неотразимое впечатление. Стиль и дизайн XIII заставляют вас поверить, что вы «читаете» жестокий и кровавый роман в картинках. Благодаря использованию технологии self-shading и движку Unreal II, игра обладает весьма «взрослой», брутальной атмосферой (после того как вы в первый раз всаживаете противнику в голову глиняный осколок стекла, вы понимаете, что оригинальный комикс, скорее всего, не был предназначен для детской аудитории).

Атмосфера комикса усиливается целым рядом приемов, прямоком позаимствованных из графических новелл. Происходящий на экране жестокий экшен сопровождается всплывающими «пузырями» с наглыми «BAM!», «BOOM!» и «ARRRGH!» и соответствующими звуками. При попадании пули в противника из него хлещут фонтаны крови, взрывы живописно разбрасывают мертвые тела по всему помещению. А особо меткие выстрелы из некоторых видов оружия приводят к появлению на экране картинок, в деталях и с близкого расстояния изображающих, что конкретно происходит с врагом.

Элементы комикса присутствуют и в самом геймплее. «Мы хотим рассказать игроку историю с использованием всех тех фишек, которыми пользуются авторы обычных комиксов», – объясняет помощник продюсера Дэмьен Морэ (Damien Moret). Например, если за углом ходят невидимые для вас враги, то на экране будут появляться окошки с надписями «tar, tar, tar». Точно так же игрок получает информацию о ждущих его засадах



У амнезии есть и свои преимущества – все прошлые обещания и обязательства теряют силу...

Игра производит совершенно неотразимое впечатление.

или о приближении к ключевым локациям, которые важны для дальнейшего развития сюжета.

МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА. НО ЕЕ НУЖНО ВЫПОЛНИТЬ

XIII включает 13 миссий (символично, не правда ли?), разбитых на 34 уровня. Геймплей лучше всего можно определить термином «сюжетно-ориентированный шпионский триллер». Цели миссий – самые разнообразные. Игроку придется и проникать на охраняемые врагом объекты (иногда – без оружия), и сопровождать ключевых персонажей, защищая их драгоценные шкуры от десятков подлых убийц...

Арсенал обещан соответствующий – 13 стандартных видов оружия (включая арбалеты, штурмовые автоматы и ракетницы, причем каждый образец имеет основной и альтернативный режимы стрельбы) и множество хитроумных шпионских гаджетов. Перед началом каждой миссии вам предстоит нелегкий выбор, т.к. герой может взять с собой на задание лишь четыре вида оружия.

Впрочем, даже израсходовав все патроны, он не останется беззащитным, ибо для уничтожения людей можно использовать практически любой подручный объект. Стулья, бутылки, тяжелые пепельницы и осколки стекла в умелых руках превращаются в грозное оружие. Подобно Сэму Фишеру из Splinter Cell, вы можете даже брать врагов в заложники, превращая их в живые щиты. «Мы хотим, чтобы игроки как можно шире использовали интерактивное окружение», – объясняет Дэмьен Морэ.

Навороченный сюжет и царящая в игре атмосфера кровавого «взрослого» комикса однозначно выводят одиночный режим XIII в разряд хитов, но не меньшее внимание авторы уделяют и мультиплееру. Игра одновременно выходит на PC и всех современных приставках, и Ubi Soft собирается снабдить каждую версию уникальным многопользовательским режимом, оптимально соответствующим



Позвольте мне познакомить вас с моей маленькой ракетницей...



Даже цели миссий подаются игроку в «комиксовом» стиле.

щим возможностям конкретной платформы. Например, нас, компьютерщиков, ждут классические моды Deathmatch и Capture the Flag. Кроме того, обещан еще один, пока не названный режим, в котором один игрок должен преодолеть уровень, а другой, вооруженный снайперской винтовкой, должен его сопровождать и защищать от противников.

Продемонстрированная нам версия игры была весьма близка к финальной – в данный момент разработчики заняты полировкой уровней, и совсем скоро XIII вступит в стадию бета-тестирования и балансировки. И если все пойдет по плану, то уже в сентябре мы сможем почувствовать себя в роли героя комикса. Поскорей бы уж...

PREVIEW



Мы, самонадеянные молокососы, освоившие скоростные скутеры, реактивные самолеты и межзвездные корабли, наконец-то глумились над временем и пространством. Но студия PopTop скоро развеет это досадное заблуждение – осенью выходит *Railroad Tycoon 3*, и всем самозваным «покорителям» будет предоставлен уникальный шанс доказать, на что они реально способны: для этого им потребуется всего лишь вовремя прибыть на поезд 6:22 на станцию Вичита...

Главное нововведение третьей части по сравнению с предыдущими заключается в том, что отныне игровой мир полностью трехмерен. Причем переход в 3D отнюдь не сводится лишь к улучшению качества графики – отказавшись от схематичных плоских картинок и погрузив нас в «реальный мир», дизайнеры PopTop рассчитывают, что игра сильно выиграет в плане наглядности экономики, увлекательности геймплея и легкости освоения. Так, теперь мы сможем покупать настоящие промышленные объекты, самостоятельно выби-

ты (1000х1000 миль) с полноценными трехмерными туннелями, мостами и т.д. А еще разработчики наконец-то включили в него архиважную кнопку Undo, позволяющую мгновенно отменить любое неверное действие. Невероятно, но факт: игра пойдет на компьютере Pentium II 350 с 16-мегабайтной видеокартой уровня TNT1. А владельцы мощных современных машин смогут выставить на максимум все визуальные красоты и насладиться шикарной картинкой в разрешении 1600х1200.

Сам процесс укладывания рельсов мало изменился по сравнению с предыдущими сериями, но на сей раз мосты, туннели и эстакады (из камня, дерева или стали) будут автоматически появляться там, где это необходимо. Кроме того, геймеры смогут строить на станциях по две дополнительных двухпутных развязки, чтобы лучше регулировать трафик. По словам разработчиков, в игре будет около 45 локомотивов – от паровозов 1830-х гг. до фантастических образцов ближайшего будущего, а люди, чувствующие в себе творческую жилку, смогут сами создавать скины для их моделей.

Переход в полное 3D не только улучшил графику, но и существенно обогатил геймплей.

Для них место на карте, постепенно возводить полноценные трехмерные города – а не просто кликать на той или иной станции. Промышленные объекты будут производить соответствующие товары, и те, кому покажется влом возиться с подбором грузов для каждого конкретного состава, смогут поставить менеджмент поездов на автомат. Список подобной фишки можно продолжать еще очень долго – например, купив угольный бизнес, вы получаете бонус к стоимости топлива для локомотивов и т.д....

Одиночная кампания будет включать tutorial и 15 взаимосвязанных сценариев. Для тех, кому этого покажется мало, с игрой поставляется редактор, позволяющий создавать поистине гигантские кар-

Стратегическая карта обзаведется функцией приближения-удаления, и теперь мы сможем рассмотреть несущиеся по карте поезда во всех деталях. Возможность регулировать их скорость и назначать для различных действий «горячие клавиши» позволит вам постоянно контролировать ситуацию, вплоть до «подвешивания» камеры к конкретным составам. Интерфейс специально заточен под одновременное решение нескольких задач и дает возможность, к примеру, покупать и продавать акции, не отрываясь от слежения за движущимся локомотивом. Разумеется, будет и мультиплеер на 8 игроков. *Railroad Tycoon 3* должен выйти из депо уже этой осенью, так что ждать остается совсем немного.

RAILROAD TYCOON 3

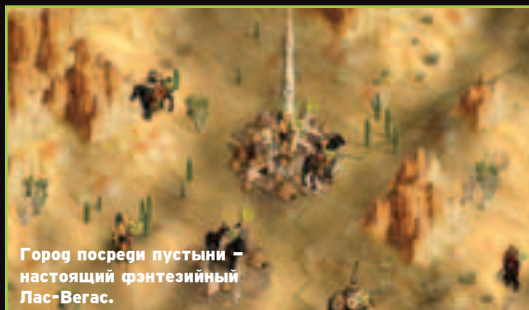
Те же рельсы, но в 3D. **Джон Маррин**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: TAKE 2 INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК: ПОРТОР
ЖАНР: НАВОРОЧЕННЫЙ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ СИМУЛЯТОР
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2003



Силы Добра и Зла сражаются за контроль над деревянным сараем...



Город посреди пустыни — настоящий фантазийный Лас-Вегас.

Несмотря на отсутствие каких-либо «глобальных» изменений, игра содержит в себе массу мелких нововведений, которые, несомненно, порадуют всех поклонников серии.

Как известно, Магам вечно чего-то не хватает, и их амбиции то и дело ставят мир на грань уничтожения. Именно это и произошло в новой фантазийной стратегии *Age of Wonders: Shadow Magic*, разрабатываемой компанией Triumph Studios. В результате серии скоропалительных, необдуманных действий Маги вызвали в природе очередной дисбаланс. Грубо говоря, они использовали слишком много магии в единицу времени, и теперь кошмарные порождения Теневого Мира (Shadow World) угрожают уничтожить все доброе и светлое в нашем измерении. Несчастные жители волшебного королевства винят в катастрофе самовлюбленных Магов... и вот тут-то на сцене появляется вы, чтобы во всем разобраться и навести порядок.

Что нового несет в себе очередная серия *Age of Wonders*? Да, в общем-то, ничего особенного. Как и раньше, мы постепенно развиваем империю, расширяем зону своего влияния на карте, захватывая контроль над территорией и ресурсами (коих насчитывается два — мана, служащая для колдовства, и золото, необходимое для найма героев, постройки зданий и покупки артефактов). Разумеется, в борьбе за мировое господство с нами соперничают другие Wizard'ы, и когда на стратегической карте встречаются войска двух противников, загружается тактический режим, во время которого мы непосредственно руководим битвой, управляя каждым своим юнитом и кастуя боевые заклинания.

Тем не менее, несмотря на отсутствие каких-либо «глобальных» изменений, *Shadow Magic* (пребывающая в разработке с самого момента

выхода *Age of Wonders II*) содержит в себе массу мелких нововведений, которые, несомненно, порадуют всех поклонников серии. Прежде всего, появится новая пустынная раса под названием Nomads. Ее первая уникальная особенность — способность перемещать с места на место свои города (кочевники просто упаковывают все пожитки, грузят их на караван — и вперед), дающая серьезное преимущество в борьбе за контроль над территорией. А еще Nomads практикуют работорговлю и являются единственным народом, способным захватывать вражеских юнитов в плен.

Кроме того, в игре появится магическая кузница, позволяющая изготавливать могущественные артефакты. Обладая ей, вы сможете сами создавать волшебное оружие, хотя стоимость его будет крайне высокой. Ассортимент юнитов увеличится на 40-50, а заклинаний — примерно на 30, так что суммарный магический арсенал превысит 150 спеллов, и даже ветеранам, досконально изучившим все магические тонкости предыдущих серий, будет что исследовать и над чем экспериментировать. В игре сохранится функция Auto-Battle, позволяющая в случае необходимости моментально посчитать исход сражения, а кроме того, враги научатся сдвигаться в ситуациях, когда ваше войско обладает подавляющим превосходством в боевой мощи.

Помимо одиночных кампаний, в *Shadow Magic* будет также режим Skirmish и мультиплеер на восемь игроков. Редактор уровней станет еще более функциональным и удобным в использовании. Так, приступая к созданию карты, вы должны будете вначале выб-



Вот что произойдет, если вы поставите чашку с горячим кофе не на подставку, а на пачку скриншотов. Шутка. На самом деле здесь показана анимация одного из Водных заклинаний.

рать ее тип: Battle Scenario, Epic или Empire. Затем с помощью ряда опций вы зададите базовые параметры — основной тип ландшафта, количество сокровищ и героев и т.д. — т.е. создадите именно такой мир, какой вам нужен. Расширившиеся возможности редактора позволят импортировать в игру собственные арты, а также непосредственно изменять статистики юнитов, открывая тем самым поистине безграничный простор для самостоятельного творчества.

Игра должна выйти в сентябре, и мы еще обязательно вернемся к ней ближе к концу лета.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: TAKE 2 INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК: TRIUMPH STUDIOS
ЖАНР: TURN-BASED STRATEGY
ДАТА ВЫХОДА: СЕНТЯБРЬ 2003

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

Фэнтези-стратегии осваивают новые территории. **Джон Маррин**



Движок игры, похоже, неплохо справляется с большими открытыми пространствами – смущает только не слишком значительное количество объектов на карте...



Мирный деревенский пейзаж... Куда же запропастились все жители поселка?



В **GODS** орки смело расхаживают прямо под стенами эльфийского храма.



Некоторые модели персонажей выглядят явными пришельцами из далекого прошлого игровой индустрии! Обратите внимание на их пропорции (например, длину рук)...

GODS: LANDS OF

Спаси и сохрани... **Глеб Соколов**

Признаюсь честно, я не люблю ругать игры. Хотя бы из-за того, что даже в самый кошмарный отстой кто-то вложил пусть и мизерную, но все же часть своей души. А труд любого разработчика заслуживает уважения. Но иногда бывает попросту обидно. Читаешь многокрасочные обещания, разинув рот, разглагольствуешь невероятные системные требования, уже представляя себе графику уровня как минимум *Doom 3*, потом спешаешь в магазин, приносишь домой долгожданную коробочку. И вот «потенциальный хит» установлен на многострадальный компьютер и даже запускается... Потом выясняется, что заоблачные системные требования – всего лишь результат тормозной работы совершенно не оптимизированного движка. Что художники и моделлеры в команде разработчиков были приверженцами воинствующего минимализма. А гейм-дизайнер на время работы над проектом взял отпуск и уехал на курорт...

Все выше сказанное ПОКА не имеет никакого отношения к ролевому проекту *GODS: Lands of Infinity* от компании Cypron Studios. Ибо до выхода игры остается еще как минимум полгода, а за это время измениться может очень многое. Тем более что по ряду признаков одинаково возможен как отрицательный, так и положительный результат.

Итак, что же такое *GODS: Lands of Infinity*? По обещаниям разработчиков, их проект представляет собой «смесь эпической RPG и торговой стратегии». Звучит заманчиво, хотя сама идея не столь уж и нова – достаточно вспомнить отечественное «Заклятие» от команды Jonquill Software. Впрочем, хорошо известно, что даже одну и ту же идею можно реализовать совершенно по-разному. Так что сходство между *GODS: Lands of Infinity* и «Заклятием» как раз и заканчивается на уровне общей концепции проекта. Разработчики из Cypron Studios на данный момент предпочитают сохранять в тайне сюжет своей игры, ограничиваясь лишь упоминаниями о том, что все будет жутко увлекательно и нелинейно. Главной героиней *GODS* станет девушка, воспитанная в монастыре, а потом уж неведомо какими судьбами связавшая судьбу с торговлей. Впрочем, надо сказать, что в мире, придуманном Cypron Studios, это не только прибыльное, но и довольно опасное занятие, сулящее к тому же множество увлекательных приключений. А потому, кроме собственно торговли, наша героиня сможет развивать умения, доступные классам воинов, магов, алхимиков или воров. Кроме того, можно будет создавать и собственные комбинации. Увы, имеются в наличии и некоторые явно настораживающие моменты.

Например, генерация персонажа. Точнее, полнейшее отсутствие таковой. Казалось бы, ничего странного – без этого обходятся сотни игр, в том числе и вполне приличные RPG. Удивительно другое, а именно то, как мотивируют разработчики свое решение отказать от возможности дать игрокам возможность самим выбрать себе героя. Думаете, причина в почти книжном сюжете или небывалой индивидуальности главной героини? Отнюдь. Просто разработчики полагают, что совершенно ни к чему возлагать столь «тяжелое бремя» на наши плечи уже в самом начале игры! Как говорится, спасибо за заботу... Более того, по мнению Cypron Studios, предоставлять игрокам возможность самим создавать комбинации из различных рас и классов персонажей – значит, впустую тратить время, а в результате еще и герой может получиться слабым и не способным выжить в суровом мире *GODS*. No comments.

Кроме главной героини, в игре будет также немало NPC, которых можно будет взять себе в партию. Таким образом, количество персонажей в команде воинствующих торговцев достигает шести человек. Отдельно следует отметить, что бои в *GODS* будут пошаговыми.

Что же касается магии, то к решению этого вопроса разработчики Cypron Studios погосили действительно нетривиально. Трудно пока судить, насколько жизнеспособной окажется придуманная ими система, но выглядит она весьма любопытно. Итак, вся магия в *GODS* делится на два типа – обычную и рунную. Первую могут применять исключительно маги, в то время как вторая предназначена для использования всеми героями. Но глядя на то, чтобы пользоваться рунной магией, придется сначала отыскать руны, что отнюдь не легко. Простые заклинания по мере использования становятся сильнее, но при этом каждый день маг может их применять лишь ограниченное количество раз.

Разработчики обещают, что в мире *GODS* мы сможем посетить целых 22 страны, на



Зеленый дракон – традиционно одно из сильнейших существ в игровом мире.

Dark Elven Mage Academy



Что в *GODS: Lands of Infinity* действительно исполнено на высочайшем уровне, это архитектура всевозможных зданий.

каждую из которых приходится по 5 локаций (итого – 110 штук). Немало в игре будет и монстров, а также всевозможных гильдий и торговых организаций. Огни из них будут настроены по отношению к нашей героине дружелюбно, другие же могут посчитать решение проблем конкуренции мирным путем ненужным излишеством...

Пожалуй, одним из наиболее спорных моментов среди той информации о проекте *GODS: Lands of Infinity*, которая доступна нам на данный момент, являются сведения о движке и графике игры. Разработчики рекомендуют играть в свое детище не иначе как на Pentium IV 3 GHz, с 512 MB оперативной памяти, снабженной видеокартой уровня GeForce FX 5900 либо Radeon 9800Pro. Мало не покажется. При этом графика – начиная с внутриигровых скриншотов и заканчивая отрэндеренными моделями – отнюдь не производит впечатления «захватывающей дух»... Не слишком спасает ситуацию и внушительный список современных эффектов, поддерживаемых движком. Если часть моделей вызывает устойчивые ассоциации с теми временами, когда *Quake 2* считался верхом совершенства, то, по-моему, это уже повод задуматься...

Одним словом, неоднозначный проект нам готовит Cypron Studios. С одной стороны – налицо целый ряд довольно любопытных моментов, выделяющих игру на фоне обширной компании своих братьев по разуму. С другой же – наблюдается сразу несколько потенциальных ложек дегтя, которые могут запросто испортить впечатление от всего остального. Остается лишь надеяться, что разработчики не пойдут по пути наименьшего сопротивления и все-таки доведут начатую работу до победного конца, не дав *GODS: Lands of Infinity* сгинуть в пучине забвения среди серых призраков безвременно почивших проектов...



На данный момент разработчики из Cypron Studios предпочитают сохранять в тайне сюжет своей игры, ограничиваясь лишь упоминаниями о том, что все будет жутко увлекательно и нелинейно.

INFINITY

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: ОТСУТСТВУЕТ

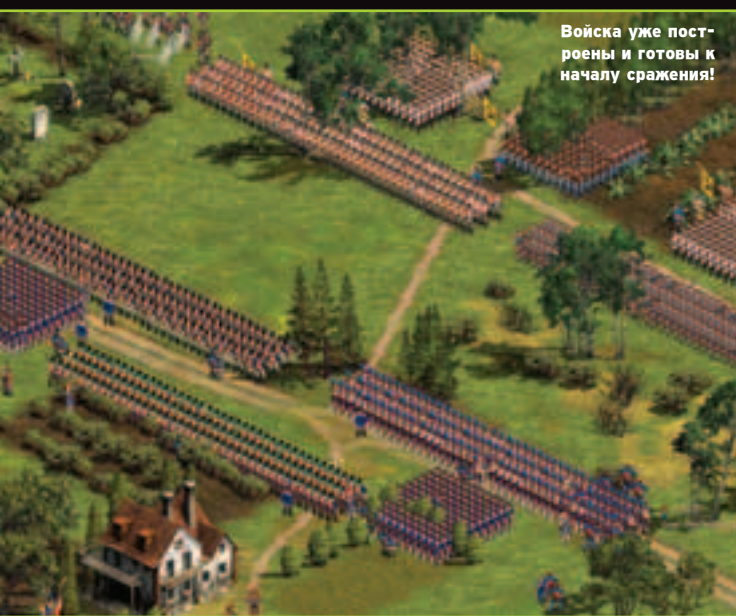
РАЗРАБОТЧИК: CYPRON STUDIOS

ЖАНР: RPG

ДАТА ВЫХОДА: II КВ. 2004



Атаковать с ходу противника, занявшего удачные оборонительные позиции, — затея рискованная.



Войска уже построены и готовы к началу сражения!



Залпы первых выстрелов грянули над полем битвы...

КАЗАКИ 2: НА ПОЛЕ

Почувствуй себя полководцем! **Глеб Соколов**

После безумной популярности *Warcraft II* и *Starcraft* от великой и ужасной Blizzard, после не менее грандиозного успеха линейки *C&C – Red Alert* от Westwood могло показаться, что революция в жанре RTS в ближайшее время крайне маловероятна. Многие разработчики тогда радостно принялись ваять клоны нашумевших хитов, не слишком утруждая себя изобретением чего-то нового. Результат известен: очень скоро ниша стратегий в реальном времени оказалась под завязку забита всевозможным ширпотребом. Но, несмотря на мрачные прогнозы, это еще был не конец. Часть разработчиков, не поддавшихся соблазну банального копирования чужих удачных идей, продолжала искать свои собственные, пуская и не простые, но зато оригинальные пути. Например, вышедшая в 2001 году стратегия «Казаки: Европейские войны», разработанная киевской компанией GSC Game World, сумела произвести настоящий фурор. Небывалый реализм, отличная графика, захватывающий (и притом весьма оригинальный!) игровой процесс мгновенно подняли игру на вершины стратегического Олимпа. А выпущенные спустя некоторое время аддоны – «Последний Довод Королей» и «Снова Война» – только закрепили уже завоеванные позиции. Большого успеха у многочисленных поклонников жанра добилось и параллельное ответвление в семействе «Казаков» – стратегия «Завоевание Америки».

И вот теперь настала очередь и сиквела самих «Казаков», на этот раз посвященного событиям XVI-XIX веков, и особенно – Наполеоновским войнам, давшим название новой игре, а кроме того, составляющим основу ее сюжета. Нам предстоит стать участниками легендарных походов и баталлий, сражаясь либо на стороне великого Императора Франции, либо против него. В игре будут задействованы такие знаменательные события, как, например, битва при Аустерлице и египетский поход. Причем разработчики обещают самую максимальную историческую достоверность всего происходящего на экране! Будучи не на словах знакомым с предыдущими стратегическими проектами GSC Game World, могу вполне обоснованно предположить, что данное заявление – не просто рекламный ход. В «Казаках 2» будут представлены 6 наций, традиционно имеющих характерные отличия, – это Франция, Британия, Австрия, Россия, Пруссия и Египет. Как видно, количество «играбельных» народов по сравнению с оригинальными «Казаками» несколько сократилось, что, впрочем, вряд ли негативно скажется на новой игре, хотя бы даже в плане соблюдения баланса. Каждая нация будет обладать несколькими видами пехоты (до 7 типов), конницы (до 10) и артиллерии (до 3). Так что жаловаться на недостаток разнообразия вряд ли придется.

Вообще, «Казаки 2» более ориентированы на ведение именно военных действий, в отличие от своих предшественников, где не меньшее значение уделялось экономической части. Конечно, это не значит, что теперь обойдется вовсе без привычных полей, крестьян

и прочих атрибутов такого рода. Разработчики поступили хитрее. Вместо того чтобы ломать то, что и так отлично работает, они решили попросту ничего не менять в экономической части, вместе с тем радикально изменив и разработав военную. Отныне значительное внимание будет уделяться сражениям с использованием стреловых пехоты, где каждый солдат обкладывает рядом параметров, влияющих на его

эффективность в бою. Среди таковых характеристик можно будет отыскать, например, состояние боевого духа или усталость. Кроме того, каждый солдат будет с течением времени (и с каждым новым сражением) набирать опыт. На параметры юнитов оказывают влияние множество факторов, например, бойцы, чей командир погиб, а враг уже обходит отряд с тыла, будут сражаться намного хуже тех, что смогли обратить противника в бегство! А еще к уже знакомым по «Казакам» простым солдатам и офицерам прибавится новый тип юнитов – генералы, которые могут командовать сразу всей армией.

На первый взгляд, такое нововведение может показаться излишеством – а что же тогда остается делать игроку? В действительности же появление в «Казаках 2» генералов более чем оправдано. Когда-то, еще в первой части игры, нас изумляли толпы солдат, общим числом до 8000 юнитов на одну карту. И далеко не всегда управиться с такой оравой было простым делом. Теперь же количество бойцов, которые одновременно могут находиться на карте, возрастет до 64 (!) тысяч! А это уже вполне реальная, исторически достоверная армия. Таким войском в одиночку не смог бы руководить даже столь гениальный полководец, как Наполеон Бонапарт, и, конечно же, нет ничего зазорного в том, чтобы прибегать в подобной ситуации к помощи упомянутых выше генералов.

Изменения в движке игры касаются не только увеличения числа юнитов. Собственно, говорить об «изменениях» здесь не совсем корректно. В «Казаках 2» используется абсолютно новый трехмерный движок. Если вы уже представили себе 64 тысячи полигональных юнитов и то, какое железо необходимо, чтобы игра пошла с более-менее приемлемой скоростью, спешу успокоить. В «Казаках 2» мы вновь увидим старые – добрые привычные спрайты. Разработчики из GSC Game World решили попробовать в новой игре на первый взгляд простую, но весьма эффективную технологию, суть которой состоит в совместном использовании элементов 3D и 2D. Данная комбинация позволяет добиваться высокого качества картинки, отлич-

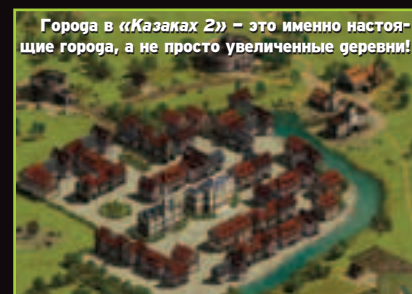


Обратите внимание на детализацию объектов карты, по которой движется часть армии.

ной детализации и хорошей скорости (таким образом был сделан, например, «Блицкриг» от Nival Interactive). Поэтому в «Казаках 2» юниты, деревья и многие другие объекты на картах останутся спрайтовыми (и между прочим, весьма высококачественными), в то время как сам ландшафт будет трехмерным, станет прозрачной вода в реках и морях, появится цветное динамическое освещение – в общем, полный набор всех самых современных графических эффектов. Между тем размер карт будет гораздо больше, нежели в «Казаках», и города отныне станут действительно настоящими городами со своей развитой инфраструктурой, дорогами, заводами и фабриками (привет от *SimCity*!).

Кроме увлекательного сингла, разработчики планируют реализовать в «Наполеоновских войнах» и оригинальный вариант многопользовательской игры. Нам обещают, что будут доступны сразу несколько режимов для проведения сетевых баталлий, а именно Противостояние, Баталлии и Завоевание Европы.

В целом же «Казаки 2» выглядят весьма достойным продолжателем дела своих славных предшественников. Сейчас игра находится на стадии альфа-версии, и с каждым днем все более уверенно движется к заветной дате релиза. Так что будем ждать, а уж сомневаться в том, что GSC Game World не поведет, и нас ожидает очередной стратегический хит, в общем-то, и не приходится!



Города в «Казаках 2» – это именно настоящие города, а не просто увеличенные деревни!

ОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: РУССОБИТ-М

РАЗРАБОТЧИК: GSC GAME WORLD

ЖАНР: RTS

ДАТА ВЫХОДА: IV КВАРТАЛ 2003

Bob Tribal демонстрирует шикарную новую (или, наоборот, старую – если смотреть с позиций *Tribes 1* и *2*) среднюю броню Phoenix.



Два члена племени обмениваются замечаниями по поводу внешности друг друга.



Да уж, умеет движок Unreal рисовать красивые ландшафты...



TRIBES: VENGE

Одиночный режим наносит ответный удар. **Тьерри Нгуен**

Многие любители сетевых побоищ *Battlefield 1942* и не подозревают, что своим счастьем они обязаны игрушке под названием *Tribes*, вышедшей в те-перь уже далеком 1999 году. Именно *Tribes* сумела первой гармонично совместить три, казалось бы, несовместимые вещи: командное взаимодействие, удалой аркадный экшен и управление боевыми машинами. Именно благодаря *Tribes*, в сленге, используемом любителями сетевых шутеров, появились такие термины, как, например, *skiing*. Увы, преждевременный релиз явно недоеданной версии *Tribes 2* отравил от игры большую часть ее поклонников, а последующий распад студии Dynamix, казалось, забил последний гвоздь в гроб некогда популярной игровой вселенной. К счастью, не все еще потеряно: представляем вашему вниманию *Tribes: Vengeance*.

Для меня лично самым большим (и приятным!) сюрпризом стало название студии, разрабатывающей новую серию *Tribes*, — это Irrational Games. Да, да, игра создается в стенах Irrational Canbera (это та самая команда, что сделала *Freedom Force*), и *Tribes: Vengeance* станет первым шутером во вселенной *Tribes*, в котором будет нормальный однопользовательский режим. Если в предыдущих сериях он присутствовал только в качестве tutorиала, то *Tribes: Vengeance* (глаголющаяся, кстати, на последней версии движка *Unreal*) предложит нам полноценную одиночную кампанию со связным сюжетом на основе истории вселенной *Starsiege*.

ТАК РЕШИЛО ПЛЕМЯ...

По словам разработчиков, сюжет *Tribes: Vengeance* будет поистине эпическим по масшта-



Тяжелая броня Phoenix.

сценарист величайших игр нашего времени *System Shock 2* и *Freedom Force*, — можно не сомневаться, что нас действительно ждет нечто потрясающее.

Главная фишка сюжета *Tribes: Vengeance* заключается в том, что он будет дискретным. Например, в конце одной из миссий Джулия встречает ключевого персонажа, а следующая миссия разворачивается за 20 лет до этого, когда героине всего лишь 5 лет. Еще пример: в одной из миссий мы видим, как какого-нибудь персонажа убивает загадочный ассасин, а в следующей — сами играем за таинственного убийцу. Всего нам предстоит побывать в роли примерно пяти-шести персонажей, а «главных героев» будет трое.

СЕКРЕТНЫЕ РОДОВЫЕ РИТУАЛЫ...

Как только речь заходит о конкретных деталях и подробностях геймплея, продюсер Крис Манкен (Chris Mahnken) сразу становится необычайно скромным и застенчивым,



Летающие базы, состоящие из нескольких уровней, — самое обычное дело в *Tribes: Vengeance*.



В игре будет снайперская винтовка! Но ее точность и убийная сила определяются лишь после длительного тестирования и балансировки.

***Tribes: Vengeance* будет обладать динамичным сюжетом поистине эпического масштаба — что-то вроде Библии, только в научно-фантастическом антураже.**

бу — что-то вроде Библии, только в научно-фантастическом антураже. Все начинается с того, что главный персонаж — Джулия — пытается выяснить, что произошло с ее мамой, и случайно узнает нечто такое, что ей знать вовсе не следовало бы. Действие *Vengeance* происходит примерно за 300 лет до событий оригинальной *Tribes* и служит логическим прологом к ним. Если бы речь шла о любой другой игре или команде разработчиков, мы, скорее всего, восприняли бы громкие заявления о «невероятно увлекательном сюжете» с ироничной усмешкой, но поскольку в создании *Tribes: Vengeance* участвует не кто иной, как знаменитый Кен Ливайн (Ken Levine) —

что впрочем, неудивительно — ведь выход *Tribes: Vengeance* намечен лишь на 2004 год, и на данный момент игра пребывает в начальной стадии разработки. «Вооружение бойца? Скорее всего, будут реактивные ранцы, скольжение вниз по склонам и метание дисков, но больше я пока ничего вам сообщить не могу, — говорит Крис Манкен. — Боевые машины? По всей видимости, в игре можно будет покататься на четырех транспортных средствах — двух наземных и двух воздушных, — но, повторюсь, конкретные детали разглашению не подлежат». Судя по всему, продюсер просто боится называть сейчас какие-либо машины, т.к. в ходе тес-

тирования их ассортимент может еще не раз измениться до неузнаваемости.

Несмотря на то что сюжет *Tribes: Vengeance* разворачивается за 300 лет до событий оригинальной *Tribes*, все стволы и транспортные средства, которые нам доведется увидеть, выглядят весьма стильно и современно. Вот как Крис Манкен объясняет то, что, невзирая на 300-летний перерыв, во всех играх серии используется примерно одинаковый арсенал: оказывается, *Tribes 1* и *2* были посвящены удаленным Племенам, давно потерявшим связь с Империей и доступ к ее современным технологиям. Жизнь этих Племен пребывает в состоянии перманентной стагнации, и все их оружие — это рухлядь, уже многократно отремонтированная и сменившая множество владельцев. Что касается высокоразвитой Империи, то ее технологический отрыв настолько велик, что имперское оружие 300-летней давности ничуть не уступает самым современным образцам, которыми пользуются Племена.

Для создания многопользовательского режима команда Irrational специально пригласила Майкла Джонстона (Michael Johnston) по прозвищу KineticPoet — влиятельного члена онлайн-общества, сплотившегося в свое время вокруг *Tribes*. Майкл является автором популярнейшего мода *Team Rabbit 2* для *Tribes 2*, и он очень хорошо представляет себе, чего конкретно ждут фанаты вселенной от мультиплеера.

Преждевременный выход *Tribes 2* имел поистине катастрофические последствия и чуть не погубил эту интереснейшую игровую вселенную. Будем же надеяться, что *Tribes: Vengeance*, созданием которой занимается суперпрофессиональная команда, и на разработку которой отпущен нормальный, реалистичный срок, вернет серии *Tribes* заслуженную популярность и любовь геймеров.

ANCE

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: VIVENDI UNIVERSAL
РАЗРАБОТЧИК: IRRATIONAL GAMES
ЖАНР: ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА ПРО КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТИКОВ
ДАТА ВЫХОДА: 2004



Space Empires: Starfury



Priest

За деньги можно купить все, что угодно, в том числе и рекламу на первых страницах самых популярных изданий. А что же делать талантливым, но никому не известным молодым разработчикам? Рассказывать о своем творении близким друзьям? Выше нос, господа, не все так ужасно! Каждый месяц CGW знакомит своих читателей с самыми яркими и интересными игрушками, разрабатываемыми малоизвестными командами по всему миру. И так.

SPACE EMPIRES: STARFURY

РАЗРАБОТЧИК: SHARPNEEL GAMES

ЖАНР: ROLE-PLAYING GAME

ДАТА ВЫХОДА: ИЮЛЬ 2003

ОБЕЩАНИЯ: В стремительно развивающемся и меняющемся игровом мире есть один островок спокойствия и стабильности – это жанр глобальных космических стратегий «4X». Девелоперская студия Malfador Machinations уже выпустила четыре (!) серии классической пошаговой стратегии *Space Empires*, и сейчас собирается попробовать свои силы в жанре RPG. В *Starfury* игроку предстоит не галактиками управлять, а командовать одним-единственным кораблем, выбрав карьеру пирата, торговца или наемника. Кто знает, быть может, нас ждет новый *Freelancer*?

РЕАЛЬНОСТЬ: Как ни кричи, в космосе твои вопли все равно никто не услышит и не придет на помощь. Все издаваемые компанией Sharpneel Games игры продаются только через ее собственную онлайн-службу и, как правило, проходят мимо широких гейме-

рой происходит на Диком Западе, где повсюду разгуливают зловавшие монстры, а на небесах коварные архангелы угрожают самому существованию Рая. Опальный священник Ivan Isaacs собирает для борьбы со злом армию Темпларов. Игрок может присоединиться к силам добра, а может и примкнуть к дьявольской Ереси – в любом случае, ему предстоит сражаться за обладание 12 священными территориями в ходе непрекращающейся битвы, разворачивающейся на 48 огромных локациях. Кстати, кто-нибудь помнит, сколько раз надо прочитать «Отче наш», чтобы получить прощение за убийство ничего не подозревавшего новичка, только-только вступившего в онлайн-новый мир?

РЕАЛЬНОСТЬ: Увы, большинство игр по мотивам произведений Лавкрафта трудно назвать хитами... Корейский издатель JC Entertainment тоже вряд ли известен хоть кому-нибудь в западном полушарии. Впрочем, учитывая популярность жанра MMORPG и неплохой послужной список данной компании на азиатском рынке, вполне может оказаться, что нас ждет настоящий суперхит...

PLANET PRISON

РАЗРАБОТЧИК: SCHANZ INTERACTIVE

ЖАНР: STRATEGY

ДАТА ВЫХОДА: РОЖДЕСТВО 2003

ОБЕЩАНИЯ: Ach du lieber! Очередная тактическая стратегия от немецких игроделов. Вы – один из двух персонажей, совершивших аварийную посадку на планете-тюрьме.

ВНЕ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ

Лучшие игры, о которых вы никогда не слышали. **Скотт Стейнберг**



Priest

рских масс. А поклонникам стратегической серии *Space Empires* может не понравиться изменение игровой концепции... тем более сейчас, после жуткого скандала с провальным *Master of Orion 3*. На данный момент игра находится в состоянии бета-версии, и уже совсем скоро мы узнаем, вспыхнет ли *Starfury* ослепительной звездой, или же погаснет как черная дыра...

PRIEST

РАЗРАБОТЧИК: JC ENTERTAINMENT

ЖАНР: MMORPG

ДАТА ВЫХОДА: ИЮЛЬ 2003

ОБЕЩАНИЯ: Мрачный Г.П. Лавкрафт и полуженное солнце – казалось бы, что может быть между ними общего? *Priest* представляет собой онлайн-ролевую игру, действие кото-

Ваша главная цель – вырваться оттуда. Управляя несколькими десятками юнитов, игроку предстоит исследовать футуристические локации (вид от третьего лица, изометрическая перспектива) и сражаться с бандами и имперскими войсками. 30 уровней, поддержка мультиплеера на 16 человек, море огня и тактики...

РЕАЛЬНОСТЬ: Графически игра больше всего напоминает приснопамятный *Fallout Tactics* (т.е. выглядит, мягко говоря, устаревшей), но главная проблема даже не в этом. Дело в том, что и разработчик Numlock Software, и издатель Schanz Interactive не имеют практически никакого опыта в области создания игр. Мы не хотим сказать, что у этих ребят ничего не получится, но если их первый блин окажется комом, то второй шанс они, скорее всего, уже не получат никогда...

Лучший российский игровой дизайн от лучшего российского разработчика 2003 года!

ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
ЕЩЕ НИКОГДА
НЕ БЫЛА
ТАК БЛИЗКА
К РЕАЛЬНОСТИ!

ОПЕРАЦИЯ

S² Silent Storm

1943 год. Пока весь мир
охвачен войной, новая сила
стремится к власти.

Только настоящим про-
фессионалам под силу
предотвратить катастрофу,
масштабы которой еще
не может оценить ни одна
из воюющих сторон.

Возглавьте команду элит-
ных бойцов, вступайте
в войну без правил
и ограничений!

Ваш отряд —
лучшие бойцы из 40 диверсентов
тридцати национальностей

Ваш арсенал —
более 75 видов оружия: от метательных
ножей до станковых пулеметов и экспери-
ментальных образцов

Ваш путь к победе —
тотальное разрушение зданий и
объектов, засады и стремительные
атаки коварные удары в спину,
бесшумное устранение часовых и
многое другое!



games.1c.ru www.nival.com

Выход: 3 квартал 2003 года

Операция Silent Storm © 2003 Nival Interactive. Все права защищены. «Silent Storm» — зарегистрированный товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

1C
Фирма "1С"

NIVAL
INTERACTIVE



Архитектура некоторых городов из мира *The Bloody Magic* вызывает устойчивые ассоциации с культурой народов юго-восточной Азии.



Движок игры и умелая работа дизайнеров радуют глаз высоко детализированной графикой и вниманием к самым незначительным объектам на карте.



Несмотря на то что главный герой в «Магии Крови» только один, участие в битвах принимают иногда целые отряды воинов и монстров!

THE BLOODY MAGIC

Волшебная мясорубка. **Глеб Соколов**

PREVIEW

Как-то раз, совершая турне по сайтам, посвященным ролевым играм, ваш покорный слуга совершенно случайно обнаружил несколько любопытных скриншотов, моментально обративших на себя его внимание. Краткая информация гласила, что представленные изображения имеют самое непосредственное отношение к разработке новой отечественной RPG под названием *The Bloody Magic* от команды SkyFallen Entertainment. Более подробное знакомство с проектом лишь подтвердило, что первое благоприятное впечатление не было ложным.

Отдельного внимания заслуживает необычный сюжет игры, посвященный событиям, развернувшимся на исторической арене мира «Магии Крови» после того, как один из бессмертных по имени Мого в наказание за тяжкие преступления был отправлен из мира Абсолюта (именуемого также Королевством Последней Жизни) на Землю, чтобы прожить там самую обыкновенную жизнь. Думаете, став простым смертным, Мого раскаялся во всех грехах? Отнюдь. В озлобленной душе бывшего полубога зародился коварный план – уничтожить Землю, дабы никогда и никто больше не мог подвергнуть его такому страшному унижению. Достаточно быстро Мого удалось отыскать себе таких же милых союзников, с радостью приступивших к воплощению плана по разрушению мира в жизнь.

Но, как это обычно бывает, среди многочисленных и пока еще ничего не подозревающих обитателей планеты отыскался один Герой Поневоле. И так уж сложилось, что теперь от его решения зависит судьба не только злобного Мого, но и всей Земли. Будет ли мир спасен, или все-таки разрушен – выбирать вам!

Одной из важнейших особенностей игрового процесса в *The Bloody Magic* является то, что все персонажи этой необычной RPG – маги. Впрочем, возникающие при этих словах ассоциации с *Lethal Dreams* или «Демидургами» не совсем уместны. Почему? Чуть позже мы узнаем ответ на этот вопрос. Концепция игровой вселенной, построенная на повсеместном использовании магии, позволила разработчикам реализовать в «Магии Крови» еще одну крайне любопытную задумку. Речь идет о конструкторе магии. Причем позволяющем не только усиливать или каким-либо другим образом изменять действие уже существующих заклинаний, а также комбинировать их с обыкновенными предметами (оружием или доспехами) и создавать совершенно новые заклятия. По-моему, такого мы еще нигде не видели.

Впрочем, *The Bloody Magic* выглядит крайне оригинальной игрой и во всех иных отношениях. А потому без лишних колебаний было решено связаться с разработчиками «Магии Крови» и выяснить у них некоторые любопытные детали о проекте. Полученной в результате данной беседы эксклюзивной информацией мы рады теперь поделиться и с вами!

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: 1C

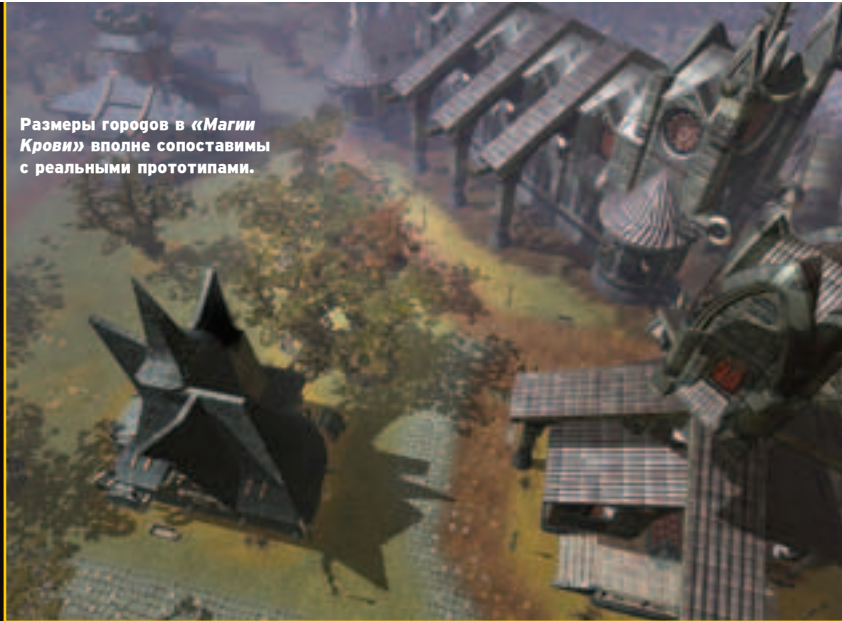
РАЗРАБОТЧИК: SKYFALLEN

ENTERTAINMENT

ЖАНР: RPG

ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2004

Размеры городов в «Магии Крови» вполне сопоставимы с реальными прототипами.



Среди многочисленных и пока еще ничего не подозревающих обитателей планеты отыскался один Герой Поневоле. И так уж сложилось, что теперь только от его решения зависит судьба не только злобного Мого, но и всей Земли. Будет ли мир спасен или все-таки разрушен – выбирать вам!

ИНТЕРВЬЮ С КОМАНДОЙ SKYFALLEN ENTERTAINMENT

На вопросы CGW о проекте «Магия Крови» согласились ответить разработчики игры, которых я с удовольствием представляю. Это ведущий программист Алексей Баскаков, ведущий программист движка игры Андрей Аксенов, Алексей Власов – арт-директор проекта, а также ведущий 2D-дизайнер Константин Кузнецов.

CGW: Привет! Расскажите, пожалуйста, как устроен мир игры? Будут ли события «Магии Крови» разворачиваться на отдельных локациях, либо же мы увидим в игре цельный мир?

Алексей Баскаков: Мир «Магия Крови» представлен в виде обширного набора конечных игровых пространств, каждое из которых может представлять собой как город, так и огромный кусок пустыни. Все они, разумеется, совершенно разных размеров и абсолютно случайны – решив пройти игру заново, вы увидите совершенно другие города, пустоши и леса. Навигация между картами может происходить как обычным методом (путешествие пешком), так и при помощи спрятанных на карте магических порталов. Размер каждой из карт порядка 1-4 квадратных километров.

CGW: Насколько нам известно, в проекте *The Bloody Magic* огромное внимание уделяется магии. Поэтому очень хотелось бы узнать, какие школы заклинаний будут представлены в игре?

АБ: На настоящий момент планируется 12 магических школ. Развиваясь в рамках одной из школ, игрок станет очевидцем совершенно непредсказуемых метаморфоз, изменяющих внешний вид своего героя. У талантливого мага воздуха со временем не только вырастут крылья, но и полпроста за ненадобностью могут пропасть ноги! Если же вы не хотите чтобы на последних уровнях адаптирующиеся к вашей магии и устойчивые к «воздушным» заклинаниям враги стерли вас в порошок – развивайте и другие школы. Ваш крылатый скорпион с огненными клешнями обязательно одержит победу. Но стоит учитывать и тот факт, что подобные метаморфозы не всегда удобны. Попробуйте, например, надеть металлический доспех на человека-дерево.

CGW: Как работает конструктор магии, насколько произвольно можно объединять заклинания?

АБ: Заклинания можно будет объединять по принципу «все со всеми», за исключением некоторых случаев, когда они относятся к одной школе. Получающиеся в итоге заклинания будут наносить не только урон, сходный с уровнем повреждения их составляющих, но и в зависимости от успешности конкретной комбинации, порождать совершенно новые, зачастую неожиданные по внешнему виду явления. Удачные комбинации при этом будут наносить урон по совершенно иному принципу (например, мощный точечный вместо слабо-

(МАГИЯ КРОВИ)



Страна должна знать своих героев – вот эти ребята и делают «Магию Крови».

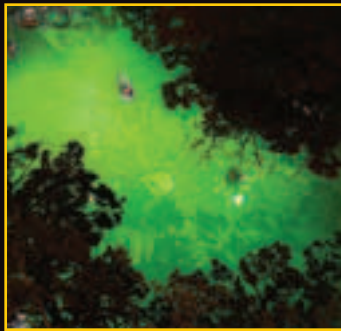
го, рассеянного; массовый в противовес единичному и так далее).

CGW: Исходя из «магической» направленности игры, возникает такой вопрос: будет ли в «Магии Крови» обычное оружие, доспехи?

Константин Кузнецов: Разумеется. Причем сила заклинания может зависеть от характеристик оружия, через которое его «доставили» к противнику. Игрок сможет не просто комбинировать заклинания, но и использовать их связку с оружием. Заклятые предметы, комбинирование амулетов и инкрустация мечей драгоценными камнями которые несут смерть для «Магии Крови» – обычное дело. Более того, игрок сам сможет создавать предметы из найденных компонентов – либо, если сам в процессе игры не захотел развивать соответствующие навыки, отнести компоненты мастеру. В «Магии Крови» умелый мастер-маг не будет знать горя, если найдет месторождения нужных ему руд; боевой маг сможет грубой силой заработать себе денег и купить все необходимое ему в специальных лавках; начинающий кое-что найдет в сундуках и в трупах особо жадных хищников, питающихся людьми вместе с их кошельками.

CGW: А сколько всего будет заклинаний, предметов, монстров?

Алексей Власов: Сколько будет заклинаний в «Магии Крови», сказать достаточно сложно по следующей причине. Нами разработан своеобразный конструктор, в котором различными способами можно комбинировать заклинания не только одной, но и различных школ магии! Представьте себе картину. Игрок берет в руки а-ля «огненный меч» и получает в свое распоряжение, скажем, мощ-



Под сводами сумрачного леса следует соблюдать предельную осторожность!

ную пушку, стреляющую файерболлами, а также достаточно эффективное оружие ближнего боя. Но можно пойти и дальше – добавить амулет, который прибавит сил при непродолжительном ближнем бое или магический камень, увеличивающий скорость вызова заклинаний. Хотите, чтобы одновременно со взмахом меча пошел огненный дождь – никаких проблем! Потребуется лишь модифицировать соответствующим образом ваше базовое оружие. Любителям разнообразия и экспериментов будет где развернуться. Например, магический посох можно модифицировать 8 различными элементами. Обыкновенный меч может быть превращен в оружие безумной разрушительной или же созидательной силы в зависимости от комбинаций элементов различных школ магии. Это позволит, как нам кажется, удовлетворить самых взыскательных поклонников ролевых игр. Если же говорить об общем количестве магических элементов, то их будет более сотни.

Количество предметов в игре, возможно, будет меняться, но уже сейчас можно сказать, что их число достигнет 580-600.

«Магия Крови» состоит из 5 актов, представляющих собой совершенно разные миры: знойная пустыня Эйвона, гремучий и загадочный Бриллиантовый лес, мрачный,

таинственный подводный мир. Естественно, что эти особенности сценария позволяют в полной мере реализовать интересные ди-зайнерские решения, а количество злобных или же, наоборот, забавных и порой смешных монстров могло бы приблизиться к бесконечности. Однако, сроки – это, пожалуй, самая жестокая вещь для разработчика. Так что к моменту выхода в игре будет 100-120 уникальных врагов. Но не стоит забывать, что каждый из них будет модифицирован в соответствии с рангом и магией, если таковая имеется. В итоге получатся очень внушительное число в полной мере соответствующее требованиям современной ролевой игры.

CGW: Какие типы квестов будут представлены в игре?

AB: В игре будет представлено большое количество абсолютно разноплановых заданий, таких, как поиск и добыча различных предметов, убийства на заказ, поиск магических артефактов, схватки с силами зла или, наоборот, помощь им в покорении мира.

CGW: Было бы интересно узнать также об устройстве ролевой системы игры. Какие имеются навыки и как они будут прокачиваться (автоматически или можно самому распределять опыт)?

AB: Основной упор делается, конечно, на развитие различных школ магии, и поэтому опыт можно и нужно распределять самостоятельно. Однако будут и другие, более привычные ролевые характеристики. У каждого персонажа есть уровень и опыт. Игрок получает очки (опыт) за выполнение заданий и убийство монстров. Когда количество очков опыта достигает определенного значения, уровень героя повышается, и он получает skill points и spell points.

CGW: Много ли в игре будет NPC, а также городов или других мест, где можно с ними пообщаться?

KK: Безусловно, для жанра РПГ стало уже классическим наличие NPC – ваших помощников, основных источников квестов и



На улицах средневекового города довольно-таки многолюдно.



Магия огня – страшная сила!

вытекающих из них бонусов. Но примечательно то, что даже среди них, в принципе, неигровых персонажей, прохочит сюжетная линия со своей иерархией. Каждый из них может дать вам совет, натолкнуть на «путь истинный» либо, наоборот, запутать и сбить с толку.

Переходя из левела в левел, вы знакомитесь с новыми городами и их обитателями, и, осмелюсь сказать, что такой архитектуры и пейзажей, как в нашей игре, вам еще не доводилось еще лицезреть. Войдя в тот или иной город, а их в игре 5, вы попадаете каждый раз в новый мир со своими особенностями и традициями. Город наполняет огромное количество жителей, начиная от мэра и заканчивая местными юрочивыми, каждый из которых готов вступить в диалог с вами, рассказав ту или иную историю, или предложить вам заработать несколько Серебряников. Почти в каждом городе есть Светлая Церковь и Темная Церковь. В зависимости от того, какой из путей выберет Ваш Герой, ему будут рады в одной и совсем не рады в другой. Главная функция Церкви – снабжать Вас ценной информацией и квестами, но, помимо этого, священник может слегка подлечить Вашего Героя. Любой благословенный предмет начнет светиться в Светлой Церкви. Это – единственный способ проверить предмет на наличие этого свойства. То же самое касается проклятых предметов и Темной Церкви. Ну и, естественно, нельзя обойтись без торговцев. Купить или продать оружие, доспехи, починить снасти – это их обыденная работа. Находкой же «Магия Крови» стало наличие в городах так называемых «предсказателей будущего». Они очень часто встречаются в игре, но не со всеми из них стоит беседовать. В их силах предсказать будущее Героя и туманно намекнуть о том, каков текущий уровень его удачи. Они могут либо добавить ему немного удачи, либо, наоборот, понизить ее уровень. Проблема в том, что сразу невозможно определить, увеличил ли Предсказатель Вашу удачу, или уменьшил ее.

Еще одной уникальной особенностью игры является то, что все NPC не повторяются и обновляются из уровня в уровень, заставляя вас переживать все новые приключения и невероятные путешествия в мире Фэнтези.

CGW: Насколько нелинейна игра?

AB: Сингл максимально нелинейен. Множество параллельно выполняемых заданий, как обязательных, так и необязательных, делают каждое прохождение игры особенным.

CGW: Сражения в *The Bloody Magic* будут проходить в реальном времени? Будет ли пауза или нет?

Андрей Аксенов: Полностью в реальном времени. Горячие клавиши, слоты для готовых связок заклинаний – все направлено на создание быстрого зрелищного действия.

CGW: Герой в «Магии крови» только один? Или же будет возможность создать партию?

KK: В однопользовательском режиме – один. В особых режимах сетевой игры можно и нужно будет в целях выживания создавать кланы.

CGW: С какими проектами сравнима *Bloody*

Magic в плане сетевой игры? Будет ли это своеобразная небольшая MMORPG (на манер «Аллогов 2»), или нечто иное?

AB: Сетевая игра возьмет в себя все лучшее из *Diablo 2*, *Nox* и *Dungeon Siege*. Вообще, в «Магии Крови» будет несколько типов многопользовательских игр на любой вкус: соревнования в квестах, турниры, дуэли, командные мини-игры, гонка на «раскачку» своего персонажа.

CGW: А сколько игроков смогут одновременно играть по сети?

AB: Не менее 16.

CGW: Как будет построена система квестов в сетевой игре? PK будет повсеместным или только на специальных картах или участках карт? Как планируете бороться с читерством в сетевой игре?

AB: PK будет возможен везде, кроме городов. Вообще, уже на старте игры планируется сделать три партии (Свет, Тьма, Нейтральная). Эти три партии находятся в состоянии войны с самого начала игры. Hostile внутри партии необходимо будет объявлять. Игроков со слабым уровнем резать будет невозможно.

Специальные «закрытые» серверы «Магии Крови» будут обладать хорошей защитой от взлома. Вся информация о персонажах и текущем статусе игр сохраняется на сервере, и любой несанкционированный доступ к ней считается нарушением лицензионного соглашения. Нарушителю будет на время или навсегда отказано в доступе к серверу. Особенно провинившимся игрокам со статусом планируется давать дополнительные права модерирования.

CGW: Каковы особенности движка игры, какие из современных технологий в нем используются?

AA: Для рендера используется DirectX 9.0. Поддерживается весь «джентльменский» набор современных технологических новшеств – партиклы, тени, скелетная анимация, динамический свет, bump, gloss, EBM (отражение с учетом bump-неровностей), прозрачность, различные спецэффекты (например, свечение и рефракция) и так далее. Практически любой современный видеоэффект у нас либо уже сделан, либо будет создан в ближайшем будущем.

Главные особенности рендера такие:

- количество и качество объектов, которые он может выдерживать, обеспечивая при этом приемлемый FPS. В результате дизайнеры могут делать практически что угодно и как угодно. И, судя по скриншотам других RPG-проектов, по этому параметру мы пока одни из лучших.

- полностью динамический поликсельный свет;

- до нескольких сотен тысяч отрисовываемых полигонов в кадре (при 30-60 fps);

- ну и, конечно, мы гордимся своими тенями «от всего на все». Не буду ничего говорить – просто посмотрите скриншоты или видеоролики.

CGW: Насколько интерактивен мир игры?

AA: Игровая часть пока не настолько сильно проработана, чтобы оценивать интерактивность мира. Однако технологически взаи-



Похоже, что впереди героя поджидает пока еще не заметивший его присутствия вражеский отряд...

модействовать можно практически с любым объектом, который расположен на экране: разбивать фонари, поджигать деревья, уничтожать мосты.

CGW: Будет ли у игроков возможность самим создавать карты или модификации (например, добавлять новые модели, текстуры, заклинания), создавать total conversion?

Алексей Баскаков: Скорее всего, нет. Это связано со спецификой применяемого нами инструментария, который предназначен исключительно для профессионалов. Однако утверждать то, что специальные, менее гибкие утилиты для простых пользователей в будущем не будут созданы, мы не будем. По прошествии некоторого времени после релиза игры планируется выпуск SDK для моддинга и всех необходимых внутренних утилит. Думаю, при желании с их помощью можно будет создать практически новую игру.

CGW: Большое спасибо за интервью! Будем с нетерпением ждать выхода «Магии Крови»!

Благодаря динамическому освещению, мягким теням и великолепным спецэффектам игра смотрится очень симпатично.



Благодаря активному использованию заклинаний одной из магических школ наш маг начал превращаться в человека-дерево.



Вы только посмотрите на все эти бочки, бутылки, картины и карты на стенах! А модель корабля на полке — настоящий маленький шедевр.



Уличные торговцы сделаны просто, «чтоб были». Однако их присутствие делает города в игре еще больше похожими на курортные. «Любезный, за такой красивый глаза, особый скидка тебе сделаю!»



Пираты Карибского моря (Pirates of The Caribbean)

Хватит строить из себя святошу — водрузите-ка повыше флаг с веселым Роджером! ОЛЕГ КОРОВИН

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: 1C/BETHESDA

SOFTWARES/DISNEY

INTERACTIVE

РАЗРАБОТЧИК: АКЕЛЛА

ЖАНР: RPG

РЕЙТИНГ ESRB: C 13 ЛЕТ,

КРОВЬ, НАСИЛИЕ

ЦЕНА: \$6/\$49.99

ТРЕБОВАНИЯ: PENTIUM III 600,

128 MB RAM, 3D-УСКОРИТЕЛЬ

32 МБАЙТ

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

PENTIUM III 1000,

256 MB RAM, GEFORCE 3

ИЛИ RADEON 8500

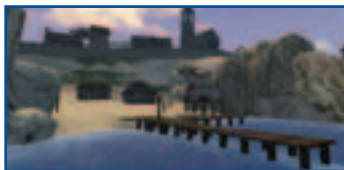
MULTIPLAYER: НЕТ

Существует два расхожих стереотипа. Первый: если игра создается по дорогой лицензии, все силы разработчиков уходят на разгильяйство (а деньги — на колу и пиццу), ведь они уверены, что успех их геттишу и так обеспечен. Второй: если игра (не приведи Господь!) создается по мотивам чего-нибудь диснеевского, на ней можно сразу же ставить крест, потому как она будет представлять интерес только для лиц младшего школьного возраста. Первое из вышеприведенных расхожих мнений нет-нет да опровергается каким-нибудь *Lord of the Rings: The Two Towers* или *Star Wars: Galaxies*. И тогда общественность с новыми силами начинает верить, что счастье по лицензии тоже возможно. Хотя глится эта вера обычно ровно до выхода очередного «шедевра» типа *Wolverine's Revenge*. Что касается второго стереотипа, то тут все вообще глухо и безнадежно.

«Акелла» оказалась в очень щекотливом положении. Ведь ее «Пираты Карибского Моря» (впрочем, давайте на время забудем это глянцевое официальное название и будем использовать привычное и милое сердцу «*Корсары 2*») изначально не планировались ни как

игра по лицензии, ни уж тем более как геттский проект. И схожесть с одноименным фильмом (*Pirates of the Caribbean* — если вы не в курсе) «*Корсары 2*» имеют лишь поверхностную — ну кое-какую географию изменили, кое-какое оружие добавили... Дальше этого тлетворное влияние Disney не распространилось — хвала всем святым! Мы хотели безупречную ролевую игру с шикарной графикой и убийственной порцией буканьерского шарма — и мы ее получили.

Дешевого пафоса не будет — махровый прагматизм нещадно задавил наивные мысли о спасении мира. Наш герой, отважный капитан Натаниэль Хок, случайно прознает про спрятанные где-то сокровища и решает их достать во что бы то ни стало. Что ему такие мелочи, как колониальные войны, готовые разразиться из-за этих сокровищ? Кого воп-



нует, что за это золото придется сразиться с командой «Черной Жемчужины» — корабль-призрака, наводящего ужас на моряков?

Плоды сотрудничества с «Диснеем»

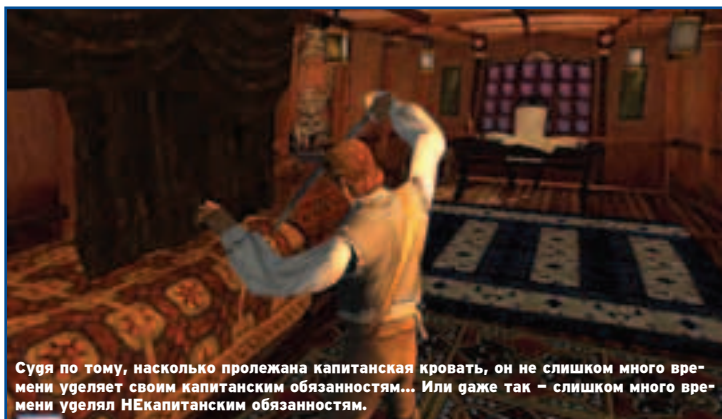
Переименование «*Корсаров 2*» в «*Пиратов Карибского Моря*» произошло столь внезапно, что многие не успели понять, что к чему. А дело было так. Президент компании Bethesda Softworks узнал о существовании диснеевского фильма *Pirates of the Caribbean* раньше широкой публики и решил, что под этой маркой игра будет продаваться куда лучше. После непродолжительных переговоров было подписано соглашение с Walt Disney Pictures. Тем временем до релиза игры оставались считанные месяцы. Разработчики, разумеется, не могли переделать всю ее за это время, поэтому было решено лишь добавить некоторые квесты, ввести пару новых монстров и сделать финальным боссом «Черную Жемчужину» — корабль-призрака, вокруг которого закручен весь сюжет фильма. Самым обидным стало, пожалуй, то, что в финальной версии мы не сможем поиграть за красотку Даниэль Грин, как планировалось изначально. В новой концепции для нее не осталось места как для главной героини. Хотя в сюжете она играет одну из ключевых ролей. Могу поклясться, что там даже Амур где-то пролетал...



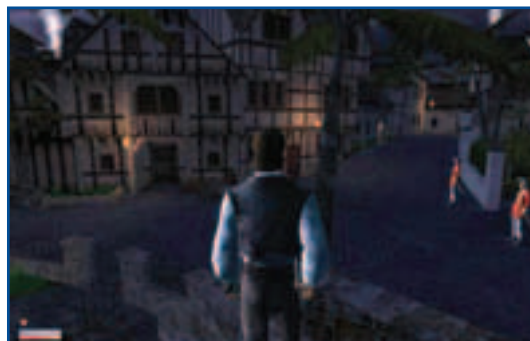
В непогоду сражения становятся настоящим испытанием для капитана.



Здесь покоятся капитаны, которым повезло в этой жизни куда меньше, чем нам. Покойтесь с миром, братья!



Судя по тому, насколько пролежана капитанская кровать, он не слишком много времени уделял своим капитанским обязанностям... Или даже так – слишком много времени уделял НЕкапитанским обязанностям.



Со стражей в городе лучше не ссориться. Убить одного-двух солдат можно, но так как их воспроизводство поставлено на бесконечный конвейер (кто сказал «клонирование»?), рано или поздно придется уносить ноги. Скорее, рано.

Деньги, они ведь и в Карибском море деньги!

Впрочем, никто не запрещает нам вести вполне мирную жизнь, скажем, торговца. Собирать небольшую флотилию, изучить уровень цен на островах и податься в челноки. Хотя подобное времяпрепровождение довольно скоро надоедает. Экономическая модель в игре попросту отсутствует – все цены в магазинах как были установлены с самого начала игры, так и не меняются до самого финала. Конечно, в XVII веке до Смита, Рикардо и первых вразумительных теорий внешней торговли было еще очень далеко, но это же не повод настолько все упрощать. Это, как его... волюнтаризм!

Но к дьяволу мирную жизнь! Когда от выпитого в тавернах рома начинает закипать кровь, обнаруживается, что игра буквально напичкана опасностями и приключениями. При этом нам дается полнейшая свобода действий. Можно выбрать карьеру пирата, наемного убийцы, контрабандиста, благородного военного моряка. Также можно оказывать эскорт-услуги (в смысле охранять гражданские корабли – эй, а вы что подумали?) или просто искать приключений, работая на себя самого.

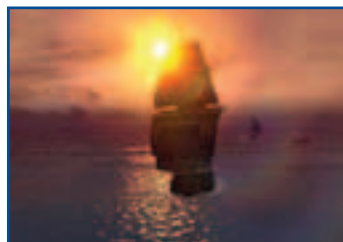
На суше, помимо общения с многочисленными NPC, прогулок по узким улочкам портовых городов, посиделок в тавернах и тщетных попыток завести вразумительный разговор с прогуливающимися вдоль берега красавица-

ми, нас ждет много ожесточенных поединков. Каждый уважающий себя капитан должен уметь постоять за себя, хотя в «Корсарах 2» это задача не из легких. Умереть в рукопашном бою слишком уж просто (особенно сначала – пробовали, знаем), поэтому лишний раз ввязываться в драку и не хочется. К тому же сражения на саблях нединамичны и весьма однообразны. Как там у классика? «Сюда я больше не езду. Корабль мне! Корабль!» После долгого пребывания на берегу душа начинает проситься в море. И ее, душу, можно понять. Ведь там настоящее раздолье и куда более захватывающие баталии. От вас, кстати, потребуются немалый талант тактика, чтобы успешно топить вражеские суда. Будьте любезны постоянно следить за направлением и силой ветра; чтобы не словить залп в борт из всех орудий, извольте выполнять обходные маневры; и не забывайте умело командовать другими кораблями в своей флотилии (а рано или поздно они у вас обязательно появятся). А вот когда дело дойдет до абсордажа, можете забыть о стратегии и тактике. Хватайте в руку саблю и вперед, шинковать вражескую команду (ваши матросы тоже охотно поучаствуют в этой массакре).

Не нужно быть большим знатоком компьютерных игр, чтобы убедиться, что по части графики «Корсары 2» оставляют позади большинство своих конкурентов по жанру. Достаточ-

но пошире распахнуть глаза. Да, и не забудьте, пожалуйста, про картинки, которые мы старательно подверстывали в этот материал – не пропадать же нашим стараниям и такой красоте. Хотя вырезай – да в рамку на стену...

«Корсары 2» стали именно тем, чего мы от них и ожидали: захватывающим приключением с видом на море. Если вы любите соленые брызги и запах порохового дыма, а нецензурная брань матросов, заведущих на горизонте корабль без опознавательного флага, пискать ваш слух – вы поехали в правильное турне.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая игра на пиратскую тематику на сегодняшний день. Одна из самых интересных и необычных RPG за последнее время. Ох, а какая там вода!!!



Чтобы по максимуму упростить и ускорить сражения, авторы *Empire of Magic* отказались от большинства общепринятых тактических элементов. В результате бои получились довольно однообразными.

Empire of Magic

Выглядит как стратегия, играется как RPG. **ДЖОРДЖ ДЖОНС**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: SUMMITSOFT
РАЗРАБОТЧИК: MAYHEM STUDIOS
ЖАНР: ROLE-PLAYING GAME
РЕЙТИНГ ESRB:
С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ
ЦЕНА: \$39.99 ТРЕБОВАНИЯ:
PENTIUM II 600, 128 MB
RAM, 1.2 GB НА ДИСКЕ
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: NET
MULTIPLAYER: NET

Если бы компьютерные игры были разновидностью высокого искусства, то *Empire of Magic*, наверное, назвали бы провозвестником стиля «пост-нео-Diablo» или, скажем, «пост-ретро-Diablo», а все поборники анти-риал-таймового движения дружно пели бы ей осанны. Но, увы, игры, в отличие от искусства, не являются чем-то вечным, а оцениваются по принципу «здесь и сейчас», а значит, безжалостные критики, скорее всего, назовут изданную SummitSoft сплавную игрушку *Empire of Magic* «морально устаревшей и неважно спеленной RPG старой школы» или еще хуже – гибридом *Diablo* и *Heroes of Might and Magic*.

Это обидный и, наверное, не очень справедливый ярлык, но поймите и нас – игровых журналистов, – графика *Empire of Magic* смотрелась бы нормально в начале 90-х годов, а

сейчас она выглядит откровенно грубо и попорно. При этом игра обладает весьма любопытным геймплеем, который, несмотря на всю свою неотшлифованность, воспринимается весьма свежо и наверняка придется по вкусу хардкорным любителям RPG.

Игровой мир представляет собой классическое фэнтези. Имеется некое волшебное королевство, страдающее от внутренней коррупции и нашествия нежити. В роли удалого конника Yapo нам предстоит пройти хитро закрученный сюжет, состоящий из 16 длинных сценариев, в ходе которых нас ждут долгие путешествия, масштабные битвы, опциональные подквесты и персонажи, атрибуты, скиллы и магические арсеналы которых растут по мере накопления опыта.

Все элементы *Empire of Magic* выполнены в классическом стиле «ретро-RPG»: партии

(состоящие из трех юнитов) имеют определенное количество Action Points, которые тратятся на перемещение и действия; нажатие кнопки End Turn является сигналом для AI, управляющего NPC и вражескими юнитами; во время боя камера спускается пониже к земле, давая вам возможность видеть сражение в деталях; в дневнике героя фиксируются все квесты и подквесты... Все это, с одной стороны, довольно сильно напоминает приснопамятных *Heroes of Might and Magic*, а с другой – вызывает ассоциации (как приятные, так и не очень) с фэнтезийными ролевыми играми прошлых лет.

Лучше всего стратегически-ролевую двойственность *Empire of Magic* можно проиллюстрировать на примере третьего сценария. Герой оказывается в пустыне и видит масштабное сражение у стен замка: защищающие его шейхи и стражники отбиваются от скелетов и зомби. Наблюдать, как маленькие иконки, изображающие шейхов, движутся и дерутся, довольно занятно. Но когда с вашей помощью битва оказывается выигранной, никакой награды персонаж не получает – его отправляют в обход замка (где его ждут новые полчища зомби) к лестнице, где сюжетный NPC призывает его топтать обратно вокруг замка, а затем к северу (где его, естественно, тоже ждут зомби), чтобы выполнить мини-квест, и лишь после выполнения этого задания NPC наконец-то поможет герою. Местами описанный сценарий весьма интересен, но бесконечные хождения туда-сюда очень быстро начинают утомлять.

Тем не менее, последним сериям *Heroes of Might and Magic*, пожалуй, стоило бы кое-чему поучиться у *Empire of Magic* – например, наличие главного героя, проходящего через всю игру, или увлекательному сюжету, связывающему миссии воедино и логически обосновывающему появление и исчезновение различных NPC.

К сожалению, конкурировать с настоящими RPG *Empire of Magic* не может – слишком уж примитивны у нее боевая и ролевая системы. Если тактические сражения *Heroes of Might and Magic* по сложности можно сравнить с шахматами, то в *Empire of Magic* это, скорее, упрощенные и неудобные шашки. Самое ужасное, что Action Points действуют и во время битвы – в результате ваши юниты полностью тратят их на приближение к врагу и тут же гибнут... Постоянное переигрывание, по большому счету, элементарных сражений сильно замедляет общий темп игры и очень быстро начинает надоедать. Кроме того, количество и качество наград, выдаваемых герою за победы и продвижение по сюжету, явно недостаточны.

Терпеливые хардкорные ролевики, несомненно, оценят *Empire of Magic* по достоинству – ведь игра, по большому счету, совсем неплоха. Но широкой аудитории я бы ее рекомендовать не стал.

Последним сериям Heroes of Might and Magic, пожалуй, стоило бы кое-чему поучиться у Empire of Magic.



Туман войны в сочетании с наличием Action Points постоянно приводит к преждевременной гибели персонажей и заставляет по много раз переигрывать сражения.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Этакая «белая ворона» жанра RPG – одновременно увлекательная и занудная.

ИГРАЙ УДОБНЕЙ! САМЫЕ МОДНЫЕ РС АКСЕССУАРЫ

просто набери:
WWW.e-shop.ru

\$209.99



Джойстик/ CH Flight
Sim Yoke USB

\$209.99



Педали/ CH Pro
Pedals USB

\$69.99



Наушники/ Sennheiser
EH 2200

\$59.99



Мышь/ Glow Mouse

\$225



Spkrs/ VideoLogic
DigiTheatre LC - Silver

\$73.99



Джойстик/ 2.4GHz
Logitech Cordless
Controller

\$179.99



Клавиатура/ Microsoft
Wireless Optical Desktop Pro,
Keyboard-Mouse Combo

\$779.99



Джойстик/ Flight
Control System III
(AFCS III)

\$559.99



Spkrs/ VideoLogic
DigiTheatre DTS
Platinum

\$32.99



Наушники
Nady OH-460



Монстры очень умело используют зеркала. Я поднимаюсь по лестнице, а они прыгают мне на голову. Умные, гады!

REVIEW



Весельчаки-скелеты нападают обычно стаей. Благо рассыпаются в прах с первого же выстрела.



Периодически попадаются порталы, где по сходной цене можно приобрести титановые бонусы – замедление врагов, усиление оружия и неуязвимость.

Will Rock

Рок-н-Рул. СЕРГЕЙ АВЕРИН

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ:

РУССОБИТ-М/UBI SOFT

РАЗРАБОТЧИК:

SAVER INTERACTIVE

ЖАНР: FPS

РЕЙТИНГ ESRB: NET

ЦЕНА: \$39.99

ТРЕБОВАНИЯ: PIII 500 МГц,

128MB RAM,

3D-УСКОРИТЕЛЬ (32MB)

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: NET

MULTIPLAYER: ДО 16 ЧЕЛОВЕК

Свершилось! Сбылась мечта, которую я лепелял несколько месяцев, начиная с того момента, как увидел эту игру в офисе компании «Руссобит». Вообще, шутеры, которые бы оставались на моем винчестере более нескольких дней, можно пересчитать по пальцам. Смотрел, писал статью и безжалостно тер. *Will Rock* занимает на харде почетное место по сей день. И, по всей видимости, не собирается сдавать позиции...

Гм. Как бы мысли в кучку собрать? Мозги брызжут попозительными эмоциями, не позволяя акцентировать внимание на чем-то одном. Пойдем по накатанной дорожке и начнем с истории.

Под горой Олимп в Греции был найден древний город, который всеми именитыми учеными был признан местожительством божественной братии. Вход оказывается намертво запечатанным и открыть его никому не под силу. Единственный, кто берется за это нелегкое занятие – профессор-археолог со своей дочерью. Уилл Рок (сокращенно от Уиллфорд Рокуэлл) – юноша, которого профессор нани-

мает в качестве телохранителя. Ученого преследует группа подозрительных субъектов, некая каста, поклоняющаяся древним божествам. Добравшись до места и изрядно попотев над замком, профессор добивается успеха. В этот момент сектанты сбрасывают свои елейные личины, захватывают дочь археолога в заложницы и скрываются в недрах таинственного города. Профессор в панике – судя по всему, его дочь собираются поднести в жертву самому Зевсу! В этот момент появляется дух Прометея, наделенный ничего не понимающего Уилла силой титанов и жаждой мести. Теперь судьба девушки в его руках!

А вы не страдаете агорафобией?

Надо отдать должное этому шутеру, графика поражает с самого начала игры, когда вы находитесь в лагере, перед горой. Солнечные блики, предельно детальный ландшафт, практически не повторяющиеся текстуры. Но это все ерунда по сравнению с тем великолепием, которое ждет вас внутри. Мраморные полы, натертые до блеска (как ни странно, ни единой песчинки), стометровые колонны, залы в несколько гектар, стены пестрят фресками и панно. Все просто пропитано духом Древней Греции. Освещают это великолепие старинные светильники, которые при удачном выстреле рассыпаются в прах. Агорафобия сменяется клаустрофобией в узких коридорах и потайных комнатках, хранящих секреты и бонусы. Можно написать целую статью только об архитектуре игры, но места столько нет. Забегая вперед, скажу, что вам на глаза попадутся практически все древние достопримечательности, включая Парфенон и Акрополь.

Джон Ньюком в древности

Теперь о тех, кто стоял на страже божественных особ. По большей части вы знакомы со стражами по мифам и легендам. Это птицы Феникс, плюющиеся огнем; минотавры, раскидывающие огненные топоры; гладиаторы, ма-

хающие тем оружием, с которым почтили в бозе; скелеты-стражники, сатиры-лучники, амуры, представляющие небесные эскадрильи истребителей. Попадутся даже мыши, превращенные в бомбы (хвост выступает в качестве бикфордова шнура). И это – лишь малая толика тварей, которые будут всеми доступными способами мешать вам выполнить свою святую миссию. Вообще, каждый персонаж прикол в том или ином отношении. Минотавры имеют способность к регенерации – после расстрела два особенно больших куска мяса превращаются в еще двух минотавров. Амуры отдают концы с таким жалобным писком, что начинаешь жалеть бедных малышей. Скелеты бегут к вам, с азартом разбрасывая конечностями. Уже и не знаю, что страшнее – их атака мечом или те колющие, которые я переживал, увидев, как эти беголаги торопятся на смерть после смерти.

Уилл относится к каждой жертве с долей юмора, что тоже поднимает настроение играющему. Скелетам он бросает: «Can't You, freaks, just stay down?», к гладиатору обращается: «Grandpa? Is this You?», а нападающих тигров и львов чуть ли не ласково зовет: «Hey, kitty, kitty!»

Не могу отдельно не остановиться на боссах. Их представляет собственно божественное сословие. Гефест с молотом наперевес, Мегуза-Горгона (уже не помню, чем она меня мочила, но мочила не по-детски), Циклоп, разбрасывающий огненные камни и, наконец, сам Громовержец. Все выполнены очень каче-

РОКВИЗМ

Ах да, чуть не забыл.

Пару слов о нашем герое.

Уиллфорд Рокуэлл

Возраст: 22 года

Рост: 1,60 м

Вес: 95 кг

Волосы: Шатен

Глаза: Кислотно-желтые

Прочие приметы: Отметка Титана на руке



Ну разве не красота?! Такой водопад и на десктоп повесить не грех.



Korga Уилл крошит амуров, приговаривает: «Guns don't kill kids. I do!»



Против Гесты хороша только какая-нибудь мощная пушка. Типа этого минигана.

ственно, не спутать. Вообще, некоторые кадры можно шепкать и на рабочий стол – настолько красивы.

ТИТАНОВЫЙ ШОТГАН

Арсенал в игре тоже не может не радовать. Помимо ставших банальными «Глока», шотгана, пулемета и гранатомета, есть очень прикольные и необычные образцы. Кислотная пушка плюется какой-то гадостью, от которой противника начинает пучить и через секунду разносит в клочья. Пушка Медузы, превращающая любую нечисть в каменное изваяние. Снайперский арбалет, стреляющий огненными стрелами. И, наконец, атомное ружье. Последнее я использовал только в крупных разборках и с дальней дистанции. Уничтожает все живое в радиусе 10 футов! А чего стоит оружие для рукопашной! Знаете, что разработчики предлагают? Советскую саперную лопатку. То есть теперь фраза «А лопаткой по сопатке???» приобретает совершенно иной, вполне определенный смысл.

Эх, братцы, я бы этому хиту пел дифирамбы без устали. Жаль, журнал не резиновый. Так что всем, кто любит историю, мифологию, но не отказывает себе и в порции адреналина – обязательно играть! Ибо нет восторга превыше того, который я испытал, когда гражданин Зевс отбросил коньки. Желаю и вам пережить этот небесный экстаз.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший симбиоз из мясного шутера и познавательной лекции на тему древнегреческой мифологии.



Intel® Core™ i7-960
 4x 13.0GHz (Turbo Boost)
 8MB L3 Cache
 130nm
 130W
 130nm
 130W

ASUS P7P55E Deluxe
 LGA1156
 4x DDR3
 12GB
 12GB
 12GB

NVIDIA GeForce GTX 280
 1GB GDDR3
 1GB GDDR3
 1GB GDDR3
 1GB GDDR3

CITILINK
 Citilink Co
 Tel: 7-495-745-29-49
 Fax: 7-495-745-29-99
 E-mail: info@citilink.ru

Denikin
 Denikin
 Tel: 7-495-793-1920
 e-mail: info@denikin.ru

ELSIE
 Elsie
 Tel: 7-495-745-3999
 E-mail: info@elsie.ru

Lizard
 Lizard
 Tel: 7-495-193-0303
 e-mail: info@lizard.ru

OLDI
 Oldi
 Tel: 7-495-193-07-08
 Fax: 7-495-232-39-09
 e-mail: info@oldi.ru

Первые здания нового города, возводимого игроками в пустыне. Строительство поселений – самый главный козырь Shadowbane.



Подземелий в игре нет – все битвы протекают под открытым небом.

Shadowbane

Веселись, сжигая замки! МАРК ЭШЕР

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: UBI SOFT
РАЗРАБОТЧИК: WOLFPACK STUDIOS

ЖАНР: MMORPG

РЕЙТИНГ ESRB: С 13 ЛЕТ,

КРОВЬ, НАСИЛИЕ

ЦЕНА: \$39.99

ПЛЮС \$12.99 В МЕСЯЦ

ТРЕБОВАНИЯ: PENTIUM III 700,
128MB RAM, 1.3GB НА ДИСКЕ,
СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТ 56K

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

PENTIUM 4, 256MB RAM,

ВЫДЕЛЕННАЯ ЛИНИЯ

СВЯЗИ С ИНТЕРНЕТ

MULTIPLAYER: МАССОВЫЙ МНОГО-
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ

Shadowbane изменит ваши представления о жанре MMORPG, гарантирую.

Это игра, в основу которой положен глобальный конфликт всех со всеми и при этом где функцию полиции выполняют сами игроки. Это игра, которая поощряет геймеров объединяться в группы для того, чтобы что-нибудь построить, а не разрушить. Честно говоря, ничего подобного от команды Wolfpack Studios я не ожидал, потому что в свое время эти парни во всеуслышание заявили: «Мы играем в MMORPG не для того, чтобы печь хлеб, а для того, чтобы крушить!» По иронии судьбы, именно «хлебопекарный» аспект Shadowbane – т.е. возможность строить собственные города и создавать целые государства – возносит эту игру над всеми конкурентами и делает ее геймплей таким увлекательным.

Если вы играли в EverQuest или Dark Age of Camelot, то сразу же почувствуете себя в Shadowbane как дома. Вы создаете персонажа, входите в игровой мир, лупите монстров до тех пор, пока они не отбрасывают копыта, получаете заслуженную экспу, собираете с трупов пожитки и т.д. Для охоты на крутых монстров можно и нужно объединяться с гру-

гими игроками. Уничтожив определенное количество врагов, вы получаете новый уровень. Повторяя описанный выше процесс достаточно долго, вы в конечном итоге достигнете максимально возможного уровня – 60-го...

Быстрый рост

Однако имеются и различия. Как известно, в EverQuest и Camelot прокачка персонажа занимает долгие сотни игровых часов. В Shadowbane данный процесс протекает НАМНОГО быстрее. За три недели игры, в течение которых я потратил на развитие героя всего лишь около 60 часов, мой персонаж дорос аж до 49-го уровня. Действующие в Shadowbane правила объединения в группы исключительно «дружественны» и позволяют еще сильнее ускорить прокачку. Будучи ветераном жанра MMORPG, я просто не могу описать вам, КАК это приятно – быстро получать уровни. Поиграв некоторое время в Shadowbane, вы уже не сможете заставить себя вернуться к традиционному онлайн-ролею, где развитие персонажа – процесс в высшей степени медленный и мучительный.

Поклонники классических MMORPG вроде EverQuest часто заявляют, что целью игрового процесса в такого рода играх является сам ПРОЦЕСС, а не достижение какого-либо конкретного результата. Так вот, в Shadowbane вы постоянно получаете зримые и реальные РЕЗУЛЬТАТЫ собственной деятельности! Как я уже говорил, суть игры – в конфликте между

отдельными игроками, но этот конфликт логически перерастает в противостояние гильдий, а в конечном итоге – в войны между государствами. Казалось бы, игра, в основе которой лежит такая «боевая» концепция, должна представлять собой сплошную неразбериху, хаос и разрушение, но на самом деле все получилось наоборот – игровой мир наполнился настоящей политической жизнью, включая явные и тайные союзы гильдий, интриги, предательство, строительство городов и объединение их в государства. За три недели, проведенных мной в Shadowbane, моя гильдия успела подвергнуться нападению, сама нанесла ответный удар, затем договорилась о перемирии, которое вскоре было поглощено нарушено, некоторое время вела масштабные боевые действия, и, в конце концов, заключила новое, компромиссное перемирие. И кто знает, что день грядущий нам готовит?

Строим город-сад

Совершенно уникальной фишкой, отличающей Shadowbane от всех остальных игр жанра MMORPG, является то, что игроки здесь могут возводить собственные города и населять их торговцами, учителями и стражниками, – а другие игроки имеют полную возможность превращать эти цветущие поселения в дымящиеся руины. Поверьте, испытать ТАКОЕ хотя бы один раз, вы уже не сможете вернуться к традиционной схеме с заранее расставленными по карте «неуязвимыми» городами. Понят-



Нападение на населенный пункт – весьма серьезное мероприятие, требующее основательной подготовки. На картинке – игроки собираются в армию, чтобы начать осаду города.



Разграбленный город полыхает...



Официально объявив городу войну, вы получаете возможность использовать осадные машины.



С точки зрения графики Shadowbane, конечно же, не может конкурировать с представителями нового поколения MMORPG вроде Asheron's Call 2.

ми по карте «неуязвимыми» городами. Понятно, что строительство населенных пунктов – процесс весьма дорогостоящий и совершенно неподъемный для игрока-одиночки. Только группа единомышленников, официально объединившаяся в гильдию, может позволить себе такое масштабное мероприятие, а ведь построенный город надо будет поддерживать, апгрейтить и т.д. – все это требует много времени, сил и денег. Построив свой второй город, гильдия превращается в государство. Возможность лично поучаствовать в создании городов и государств наполняет каждого участника чувством собственной значимости, могущества и гордости.

Города, охраняемые Древом Жизни, становятся неуязвимыми против шаек хулиганов – т.е. туда уже не могут просто так заходить группы всевозможных отморозков и творить бесчинства. А чтобы начать против какого-либо города официальную войну, группа игроков должна скастовать на нем т.н. Bane Circle (что само по себе не просто и недешево). После того как заклинание завершено, защитники города назначают точное время начала боевых действий.

Ролевая система – еще один мощный козырь Shadowbane. В игре имеется 18 классов, причем в рамках каждого из них возможна специализация с помощью Discipline Runes, дающих герою дополнительные способности. Например, руна Black Mask позволяет ассаси-

ну при внезапном ударе наносить представителям других профессий дополнительный урон (классический Backstab). Кроме того, при наборе уровней персонажи получают Training Points, с помощью которых повышаются конкретные скиллы, например, Axe-Wielding, Sorcery, Sneak и т.д., – и в результате вы можете стать Warlock'ом независимо от того, кем были изначально – фрейтером или магом.

Шероховатости

Есть у Shadowbane и свои проблемы. Графический движок выглядит устаревшим минимум года на два (хотя художественный стиль мне лично очень импонирует). Геймплей страдает от лага и периодических зависаний. Сервер время от времени делает откаты назад или уходит в аут – все это здорово раздражает и отбивает желание играть дальше. Процесс набора уровней, кроме быстроты, практически ничем не отличается от своих аналогов в других MMORPG. А самое главное – в игре **ВООБЩЕ** нет подземелий!

Временами геймплей бывает откровенно brutalен и жесток – если персонаж гибнет, все его пожитки отправляются прямо в «могилу», которую может разграбить любой желающий. Класс Thief обладает способностью становиться невидимым и шарить в ваших карманах. Любой случайно проходящий мимо персонаж может обчистить монстра, которого вы только что заваляли.

Интерфейс кажется запутанным, особенно поначалу, да и используемая в игре система передвижения по принципу «point-and-click» тоже наверняка не всем понравится. И последнее предупреждение: политическая жизнь, вершимая живыми игроками, отличается полной непредсказуемостью – т.е. если какая-либо нация становится слишком сильной и начинает доминировать, она вполне в состоянии просто вышибить из игры все остальные разрозненные гильдии и города, если только они вовремя не объединятся для совместного отпора общей угрозе.

Тем не менее, нужно признать: Shadowbane удалось вдохнуть новую жизнь в жанр онлайн-новых RPG, который сейчас сильно страдает от напыла насквозь вторичных и однообразных продуктов. Смелая попытка ребят из Wolfpack Studios придумать что-то новое и оригинальное увенчалась успехом. Я равно рекомендую Shadowbane и тем, кто не мыслит себе жизни без убийств и разрушений, и тем, кто предпочитает заниматься мирным строительством и политическим укреплением своей империи.

Shadowbane удалось вдохнуть новую жизнь в жанр онлайн-новых RPG.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Вместо того чтобы тупо убивать монстров, здесь можно построить собственный город и основать могущественную империю.



Перед тем как совершать нападение на поселение Инков, необходимо как следует подготовиться.

REVIEW



Вы никогда не видели, как индейцы строят свои храмы? Это что-то! У моих крестьян просто челюсти поотвисали от удивления!



Кто бы мог подумать! Еще вчера я бомбил ваши дома, а теперь мы с вами пьем текилу на брудершафт!

Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо

История с продолжением. СЕРГЕЙ АВЕРИН

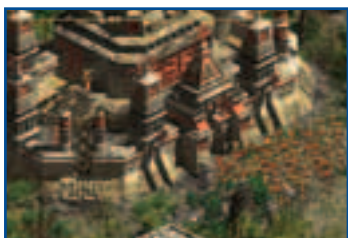
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: РУССОБИТ-М
РАЗРАБОТЧИК: GSC GAME WORLD
ЖАНР: RTS
РЕЙТИНГ ESRB: NET
ЦЕНА: \$39.99
ТРЕБОВАНИЯ: CELERON 400,
64MB RAM, 1024X768 DPI
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
PIII 1000, 256MB RAM
MULTIPLAYER: ДО 7 ЧЕЛОВЕК

Вы никогда не задумывались, грузья мои, о судьбе курочки Рябы? Если помните, хэппи-энд этой русской народной сказки состоит в том, что курочка утешила стариков. Мга, утешила, нечего сказать. Предложила снести просто яичко вместо пары грамм чистого золота. Это при условии, что золотое произведение куриного искусства было полым. А если полным? Я бы на месте геда за такие слова оторвал бы курице голову и сварил на обед. Или на крайний случай отнес бы ее в лабораторию и срубил кучу капусты с ученых.

К чему я это? К тому, что Ряба просто страдала чрезмерным альтруизмом. Потому что не рубят голову только курице, которая несет золотые яйца. Такой «курочкой» обзавелась компания GSC, выпустив в прошлом году хит *American Conquest*. Как и «Казаков», фанаты исторических RTS смели ее с прилавков, как та корова языком. Было бы удивительно, если бы продолжения не последовало.

И вот add-on у меня на руках. Знаете, GSC все очень правильно рассчитала. За год народ успел устать от постоянных стычек с индейцами и переключиться на что-то другое. А теперь



И откуда только эти индейцы берутся? Только что в бою положил целую роту, глядь — а у их храма новая образовалась. Кролики отгуляют!

лично я вспомнил все свои тяжкие, которые я переживал год назад. И снова сутки пролетели как час. Однако обо всем по порядку.

Фактически GSC представляют новую игру — наличия на винчестере оригинальной версии *American Conquest* игра не требует. Тот же джентльменский набор разных вариантов игры, способный утопить жажду любого стратега. 8 компаний и 25 новых миссий и 10 одиночных карт охватывают историю Америки с 1517 по 1804 год. Удалены некоторые исторические белые пятна, которые были оставлены оригинальной игрой. В частности большое внимание уделено экспедиции Кортеса, завоеванию Юкатана и, как ни странно, захвату Аляски русскими. Очень весомо расширены исторические вступления к миссиям. Можно спокойно успеть пообедать, пока вам будут рассказывать о том, с чем придется столкнуться в миссии. Нет, на самом деле, это здорово! После прохождения всей игры можно свободно сдвать зачет по истории США на историческом факультете.

Отдельно стоит упомянуть о новом игровом режиме, который разработчики назвали «Баталии». Никакого производства и строительства, никакой добычи полезных ископаемых, никакого сева и вырубки. Только два гигантских войска — ваше и противника и два соответствующих форта. Победа присуждается тому, кто разобьет на голову войска противника или захватит неприятельский форт. Своеобразный «capture the flag», только играть можно как по сети, так и против компьютера.

Добавились 5 новых наций. Теперь их 17: Испания, США, Британия, Франция, Россия, Голландия, Германия, Португалия, Майя, Делавары, Ирокезы, Инки, Гуруны, Ацтеки, Пуэбло, Сиу и Хайда. По-прежнему каждая нация обладает своими особенностями.



Большое подспорье — враждующие племена. Пока они будут крошить друг друга, я накоплю огневую мощь и покрошу уцелевшего победителя.

В остальном — все осталось так же. То есть лучше не придумаешь. Всем любителям, уже познавшим кайф от *American Conquest*, ничего объяснять не надо. Они add-on и так с руками оторвут. Тем же, кто еще не познал этого вселенского счастья — настоятельно рекомендую. Не лишайте себя подлинного удовольствия.

Подводя черту, скажу, что GSC ни во что не ставят морали наших народных сказок. Поскольку очередное «яичко», которая снесла их виртуальная курочка, оказалось вовсе не простым, а по-прежнему золотым. Законы природы, грузья мои, законы природы. Если уж начала твоя курица нести золотые яйца, то это на долго. По крайней мере, будем на это надеяться.

ВЕРДИКТ ★★★★★

American Conquest — огна из лучших стратегий всех времен и народов. Этот add-on только добавляет лавровых венков победителю.

МАГАЗИН С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ WWW.E-SHOP.RU

ЛЮБИТЕ ЛИ ВЫ ИГРЫ ТАК, КАК ЛЮБИМ ИХ МЫ?

\$79.99



Grand Theft
Auto: Vice City

\$79.99



Star Wars
Galaxies:
An Empire Divided



\$79.99



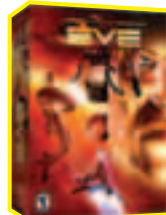
The Matrix :
Enter The Matrix

\$55.99



Neverwinter
Nights: Shadows
of Undrentide

\$79.99



EVE Online:
The Second
Genesis

\$15.99



WarCraft III:
The Frozen
Throne

\$79.99



Tomb Raider:
The Angel
of Darkness

\$69.99



Dark Age
of Camelot:
Gold Edition



e-shop

<http://www.e-shop.ru>

Тел.(095): 928-0360,
928-6089, 928-3574
пн.-пт. с 10:00 до 21:00
(сб.-вс. с 10:00 до 19:00)



Что может быть приятней возможности разнести неприятельские цистерны с топливом, вальяжно развалился за штурвалом вертолета?

Солдаты Анархии (Soldiers of Anarchy)

Мама-анархия! СЕРГЕЙ АВЕРИН

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: РУССОБИТ-М/JOWOOD

РАЗРАБОТЧИК: SILVER STYLE

ЖАНР: RTS

РЕЙТИНГ ESRB: С 13 ЛЕТ,

КРОВЬ, НАСИЛИЕ

ЦЕНА: \$3/\$34.99

ТРЕБОВАНИЯ: CELERON 400,

64MB RAM, 1024X768 DPI

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

PIII 1000, 256MB RAM

MULTIPLAYER: ДО 8 ЧЕЛОВЕК

Разбираясь с сюжетом этой игры, у меня моментально возникла аналогия со второй серией «Безумного Макса». Помните? «Мои воспоминания — это все, что осталось. Я помню битву, в которой мы сражались. День, когда мы оставили это место. Когда зеленые города, опоясанные стальными трубами, превратились в одну сплошную пустыню. Взрывы сотрясали города, огненный шторм страха охватил мир. Выживали самые смелые и самые хладнокровные люди. Банды контролировали дороги и развязали на них самую настоящую войну. И в этом потоке разрушения жизни люди, потерявшие все, как Макс, выстояли и нашли себя. Хотя у него ничего в жизни не осталось. На пустынном месте он научился жить заново».

Итак, не слишком отдаленное будущее. На планете вспыхивает очередная Мировая война, грозящая превратиться в бактериологический или ядерный апокалипсис. Отряд командос, пожелавший выжить среди всей этой катавасии, делает выбор: боевики оккупируют подземный бункер. Он достаточно глубоко, чтобы не пропустить радиацию, не говоря уже об ударной волне. Здесь достаточно припасов, чтобы можно было не беспокоиться о голоде.

Здесь команде суждено провести долгие десятилетия. Чтобы через десять лет понять, что лучше умереть свободными, чем жить рабами в этой клетке. Рабами страха, умирающими от информационной голодовки.

Поверхность матушки Земли встречает отряд не ласково. Последствия войны печальны. Человечество предпочло бактериологическую войну ядерным грибкам, и большая часть цивилизации погибла от смертельного вируса, который с того времени разложился и улетучился. Уцелевшие поселения с трудом борются за существование. Многочисленные банды промышляют мародерством, не ставя ни во что человеческую жизнь. Вам предстоит разобраться в том, что же произошло с человечеством и найти группу ученых, выпустивших вирус.

Под вашим командованием отряд из шести человек, оснащенный минимальным боекомплектom. И долгая полная опасностей дорога домой.

А теперь о главном

Главное состоит в том, что красота, пожалуй, все-таки спасет мир. Реалистичность виртуального мира, в который мы заглядываем че-

рез окошко монитора, не знает границ. Уже одна прорисовка ваших товарищей радует не по-детски. Ходят и бегают они так, словно для отработки их движений использовался motion

НА ЗАКУСКУ



Пару слов об арсенале. Не скажу, что он настолько же богат, как в *Fallout* или *Cold Zero*, но все же глазам есть, где разбегаться. Единственное, что непонятно, откуда же в российских деревнях появились «Береты», «Узи» и Н&К? Складывается ощущение, что банды перебили, по меньшей мере, половину армии Штатов, чтобы насобирать такой арсенал.

Зато нареканий к транспорту никаких. Управлять можно всеми доступными видами. Начиная от наших «Газиков» и американских «Хаммеров», заканчивая такими тяжеловесами, как БТР, БМП и танками. А можно даже самолет в небо запустить, скажем, МИГ или СУ.



Контрольно-пропускной пункт усиленно охраняется. Желающих прорваться встретит шквальный огонь тяжелых пулеметов с вышек.



Красота! База как на ладони. Осталось сбросить парочку бомб и сделать ландшафт еще живописнее.



Стены – это не преграда для настоящего командос. Огня нога здесь, другая – там.



Ребятам явно приходится жарко. Несколько не рассчитав с эпицентром поражения – команда задело взрывной волной.

capture. Чтобы сделать выстрел, солдат сначала поднимет оружие и прицепится. Садясь в грузовик, произведет весь джентльменский набор тепловых движений: засунет пистолет в кобуру, откроет дверцу, закинёт ногу и так далее. Если солдат залезает в «Хаммер», его можно будет увидеть через люк.

Кстати, машины тоже выполнены в лучшем виде. Полностью соблюдена динамика авто: четырехколесные средства транспорта не поворачиваются на месте. Едите по пыльной дороге – поднимаете пыль, по грязной – из-под колес летят комья грязи. Красота, одним словом.

Хотя не только красота меня порадовала. Как человек искушенный, я выискивал мелочи. В них-то и сосредоточены остальные плюсы. Остановлюсь только на парочке, чтобы не перебивать вам растущий аппетит. Во-первых, команду можно прокачивать по своему желанию, каждому из участников группы «навешивать» по паре знаний и умений из шести предложенных: навыки сапера и снайпера, искусство управления легким и тяжелым вооружением, физподготовка и знахарство. Ну и, во-вторых, каждую последующую миссию команда заканчивает на базе. Здесь можно продать лишние стволы и закупить новые, можно отремонтировать и обновить парк техники (она тоже может быть трофейной). Все, как в любимом Cold Zero.

Капля дегтя

На этом можно было бы, конечно, остановиться и оставить вас в состоянии, максимально приближенном к поросычье восторгу. Но совесть требует объективности, поэтому немножко разбавлю эту бочку меда тем, что не вполне радует.

Здесь первое место завоевывает дружелюбный AI, периодически оставляющий игрока в недоумении. Оставленные на произвол судьбы солдаты начинают вести себя неразумно. Лезут на рожон, подставляются под пули и совершенно не следят за мирным населением, норовящим встать во весь рост на линии огня. Поэтому глаз да глаз! Успешить за всеми получается с трудом, поэтому quick load и quick save становятся горячими клавишами.

Ну и еще одна досадность. Хотя, может быть, это и не досадность вовсе, а моя прогрессирующая географическая тупость. Но, по моему, с камерой совпадать труднее, чем с мустангом: слишком уж она «свободная». В итоге, если расставить бойцов у четырех разных стен снаружи здания, то, по меньшей мере, один останется без вашего пристального внимания. Ну, а тут уж смотри пункт первый.

Одним словом, неплохая игрушка. Маленькая (всего 9 миссий), неплохая. Сбалансированная по плюсам и минусам. И если из-

очередных проблем со строптивым интерфейсом вам снова приходится загружать сохраненную игру, акцентируйтесь на непогрязимой графике. Вспомните, что красота спасет мир.



Колесам БТР рекомендуем уделить повышенное внимание. Заметьте, крутятся каждое!

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очередной опус из жанра war game. Неплохой сюжет, первоклассная графика – все на высоте. Для любителей жанра – лучше не придумаешь.

Line of Sight: Vietnam

Держитесь подальше от этой игры! ТЬЕРРИ НГУЕН

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: INFOGRAMMES.

РАЗРАБОТЧИК: NFUSION

INTERACTIVE

ЖАНР: FIRST-PERSON SHOOTER

РЕЙТИНГ ESRB: C 17 ЛЕТ, КРОВЬ,

НАСИЛИЕ. ЦЕНА: \$29.99

ТРЕБОВАНИЯ: PENTIUM II 550,
128MB RAM, 200MB НА ДИСКЕ

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

PENTIUM III 1GHz, 256MB RAM

MULTIPLAYER: LAN, INTERNET
(2-32 ИГРОКА)

Моя цель – ликвидировать высокопоставленного офицера Вьетконга. Предполагается, что молоденькая вьетнамская крестьянка проведет меня тайными тропами напрямик к этому офицеру, но с первых же секунд миссии она стремительно уносится вперед и исчезает из виду. Некоторое время я неуклюже пытаюсь не отставать от нее, затем оглядываюсь назад и вижу, что мой напарник-наводчик застрял в густой чаще. Я «вселяюсь» в него, выбираюсь из зарослей, переключаюсь на своего первого бойца и вновь пытаюсь следовать за девушкой, но та уже исчезла в густых джунглях, совершенно не заботясь о том, следуем ли мы за ней или нет. К счастью, мой компас указывает прямехонько на цель миссии (соответственно, возникает вопрос – зачем вообще понадобилось вводить девицу в игру?), я начинаю двигаться в нужном направлении... и тут же получаю пулю от бойца Вьетконга. Загрузив сохраненную игру, я пристреливаю его и продолжаю попути на пузе, стараясь все время укрываться за кустами. А прячущиеся в джунглях невидимые солдаты Вьетконга всаживают пули прямо в мою голову каждый раз, когда я на долю секунды высываюсь из-за спасительных зарослей.

Загрузив в очередной раз сохраненную игру, я попуз вперед, периодически пострели-



Внимание! Таинственное силовое поле не дает мне пройти по этой тропе в самом центре уровня.

вая в небо из своей винтовки – шум выстрелов заставляет агрессивный AI, управляющий Вьетконговцами, стрелять в ответ, открывая мне таким образом их местоположение... К счастью, миссия протекает при свете дня, т.к. мои очки ночного видения, окрашивающие пейзаж в зеленый цвет, абсолютно бесполезны. Кстати, забавный момент: у вьетконговцев таких приборов нет, но они каким-то образом умудряются каждый раз безошибочно попадать в меня в полной темноте, хотя я лежу неподвижно, одетый в камуфляж...

Тем временем я нарываюсь на хорошо укрепленную засаду, и в меня начинают одновременно пасть сразу три партизана. Я, совершенно очумев, ношусь туда-сюда, стреляя в



Шикарные пейзажи не в состоянии компенсировать плохой дизайн уровней и жульничающий AI.

ответ, и вдруг вновь вижу девушку-проводника, застывшую в самом центре перестрелки и отрешенно взирающую на происходящее. Скорее всего, вьетнамка владеет какой-то магией, защищающей ее от шквала свистящих вокруг пуль. В конце концов, она таки доводит меня до нужного офицера, я его благополучно пристреливаю с дальней дистанции и отваливаю, оставляя ее неподвижно и молчаливо стоять посреди густых джунглей... Впрочем, просто так уйти все равно не получается: периодически я попадаю в какое-то загадочное силовое поле, не дающее мне идти по, казалось бы, совершенно открытым тропам. Наугад тычась туда-сюда, умудряясь параллельно присматривать за безмозглым напарником и не забывая постоянно сохраняться, я в итоге добираюсь до точки эвакуации.

И это была всего лишь одна из 12 миссий Line of Sight: Vietnam. Уф-ф...

ВЕРДИКТ ★★★★★

Вьетконговцы – грязные читеры. Попытка сделать «симулятор снайпера» провалилась.

У вьетконговцев нет приборов ночного видения, но они умудряются каждый раз безошибочно попадать в меня в полной темноте, хотя я лежу неподвижно, одетый в камуфляж.

Перекройка истории

C&C: Generals, Black Hawk Down, SimCity 4

Томас Л. МакДональд

Последняя версия Command & Conquer: Generals носит номер 1.5 и исправляет в основном мелкие баги, не вычищенные предыдущими патчами. Была переработана онлайн-система статистики, и теперь игроки, обрывающие связь, отслеживаются, а сетевые лобби больше не могут изменять порядок, в котором идут имена лучших игроков. Количество рейнджеров, появляющихся после уничтожения американских барakov, было снижено, т.к. некоторые пользовались этим трюком как источником войск. Была закрыта дырка в балансе, позволяющая ускорять строительство, подключая к нему дополнительных рабочих. Система наведения ракет, плохо работавшая после апгрейда ракетных багов, теперь функционирует нормально.

Кроме того, в нескольких последних патчах авторы исправили ряд проблем с балансом. Напалм стал наносить меньше урона. Было увеличено

количество хит-пойнтов у следующих юнитов: GLA Bomb-Truck, Worker, Marauder, Stealth-Fighter. Изменилось время постройки у Scorpion Tank, Tunnel Network и GLA Arms Dealer. В общем, никаких по-настоящему серьезных проблем отмечено не было, что и неудивительно, учитывая, как много времени занял в свое время бета-тест игры.

Delta Force: Black Hawk Down версии 1.1.0 предлагает совсем крошечный список исправлений, что достаточно необычно для первого патча к игре. Противопехотные мины могут наносить теперь урон и своим войскам, а установка такой мины на точке респава больше не приводит к зависанию сервера. Были исправлены проблемы с респавом флагов и цветом зон. В одиночном режиме в миссии Diplomatic Immunity были исправлены ошибки с навигационными точками, а в миссии Radio Aidid – немного поправлены цели.



После выхода версии 1.0.272.0, в SimCity 4 наконец-то стали несколько быстрее работать функции приближения и вращения камеры. Введя более эффективную систему работы с памятью и несколько новых настроек, разработчики добились того, что в игре слегка повысилась средняя частота кадров, что крайне положительно отразилось на геймплее. Еще имеется несколько десятков мелких фиксов, связанных с самыми разнообразными элементами, – от графики до геймплея и сделок с соседями.

EverQuest: The Legacy of Ykesha

Агг-он или патч? ДЖЕФФ ГРИН

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: SONY ONLINE

ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК: SONY ONLINE

ENTERTAINMENT

ЖАНР: ОНЛАЙНОВАЯ RPG,

ВЫСАСЫВАЮЩАЯ

ИЗ ТЕБЯ ВСЕ СОКИ

РЕЙТИНГ ESRB: С 13 ЛЕТ, КРОВЬ,

НАСИЛИЕ, ВОЗБУЖДАЮ-

ЩИЕ ТЕМЫ

ЦЕНА: \$21.99

ТРЕБОВАНИЯ: PENTIUM II 400,

256MB RAM, 450MB НА

ДИСКЕ, СОЕДИНЕНИЕ С

ИНТЕРНЕТ 28.8K

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

PENTIUM III, 512MB RAM, 1.5GB

НА ДИСКЕ, СОЕДИНЕНИЕ

С ИНТЕРНЕТ 56.6K

MULTIPLAYER: А КАК ВЫ ДУМАЕТЕ?

Я всегда был страстным фанатом EverQuest, но даже я уже готов просить Sony немного притормозить выпуск все новых и новых агг-онов к этой игре. Когда главной фишкой очередного расширения становится возможность поиграть за лягушку, это, знаете ли, наводит на хорошие размышления о кризисе свежих идей у разработчиков. Но это так, к слову...

Итак, новая игральная раса под названием Froglok является основным нововведением агг-она The Legacy of Ykesha, который можно скачать с сайта Sony Online всего за \$21.99, но назвать ее чем-то особо выдающимся, честно говоря, язык не поворачивается. Меня лично больше всего порадовали серьезные улучшения в игровом интерфейсе и геймплее. Самое приятное, что все игроки теперь имеют мгновенный доступ к автокарте, на которой отмечено не только ваше местоположение, но и также и адреса всех основных торговцев-NPC (с указанием предлагаемых ими товаров), что практически исключает ситуации, когда ты недоуменно оглядываешься по сторонам и спрашиваешь себя: «Куда, черт возьми, меня на этот раз занесло?». Обновленный журнал хранит записи обо всех беседах с NPC, что теоретически облегчает отслеживание квестов, но



Мой новый аватар... Красавец, не находите?

на самом деле здесь у разработчиков еще остается широкое поле для самосовершенствования – на данный момент из журнала приходится постоянно удалять вручную все лишнее, а иначе он очень быстро становится перегружен совершенно ненужными вам репликами компьютерных персонажей.

В число прочих нововведений входят: пять новых зон, новые заклинания для высокоу-

ровневых игроков, программа для поиска напарников и новый слот в инвентаре – гля талисманов... Все, конечно, здорово, но меня упорно мучает один вопрос: почему авторы не разрешили нам скачивать этот агг-он бесплатно?

ВЕРДИКТ ★★★★★

Идеальный выбор для тех, кто всю жизнь мечтал поиграть за лягушку.

Даже я уже готов просить Sony немного притормозить выпуск все новых и новых адд-онов.

Перекройка истории

SimCity 4, Destroyer Command, Silent Hunter 2

Томас Л. МакДональд

SimCity 4 – это, конечно, во всех отношениях достойное продолжение великой градостроительной серии за исключением одного досадного недостатка: на средней машине игра идет со скоростью пенсионера, пробежавшего 25-мильный марафон, да еще и в гору... Последний патч, установить который можно лишь с помощью неудобного и утомительного Autoinstall'a, хотя и не добавляет SimCity 4 скорости, но зато исправляет несколько мелких и крупных глюков. Самая хорошая новость заключается в том, что теперь вы можете отключить автопрокладку дорог во время зонирования, просто зажав клавишу [Shift]. Идеальное решение проблемы! А еще одна новая опция позволяет изменить ориентацию участков нажатием клавиши [Alt]. Кроме того, обновленная графика позволяет лучше различать границы отдельных участков.

Что касается, собственно, багов, то патч исправляет ошибки, в результате которых промышленность могла развиваться в местах, недоступных для населения, поездка не могли разгружать-

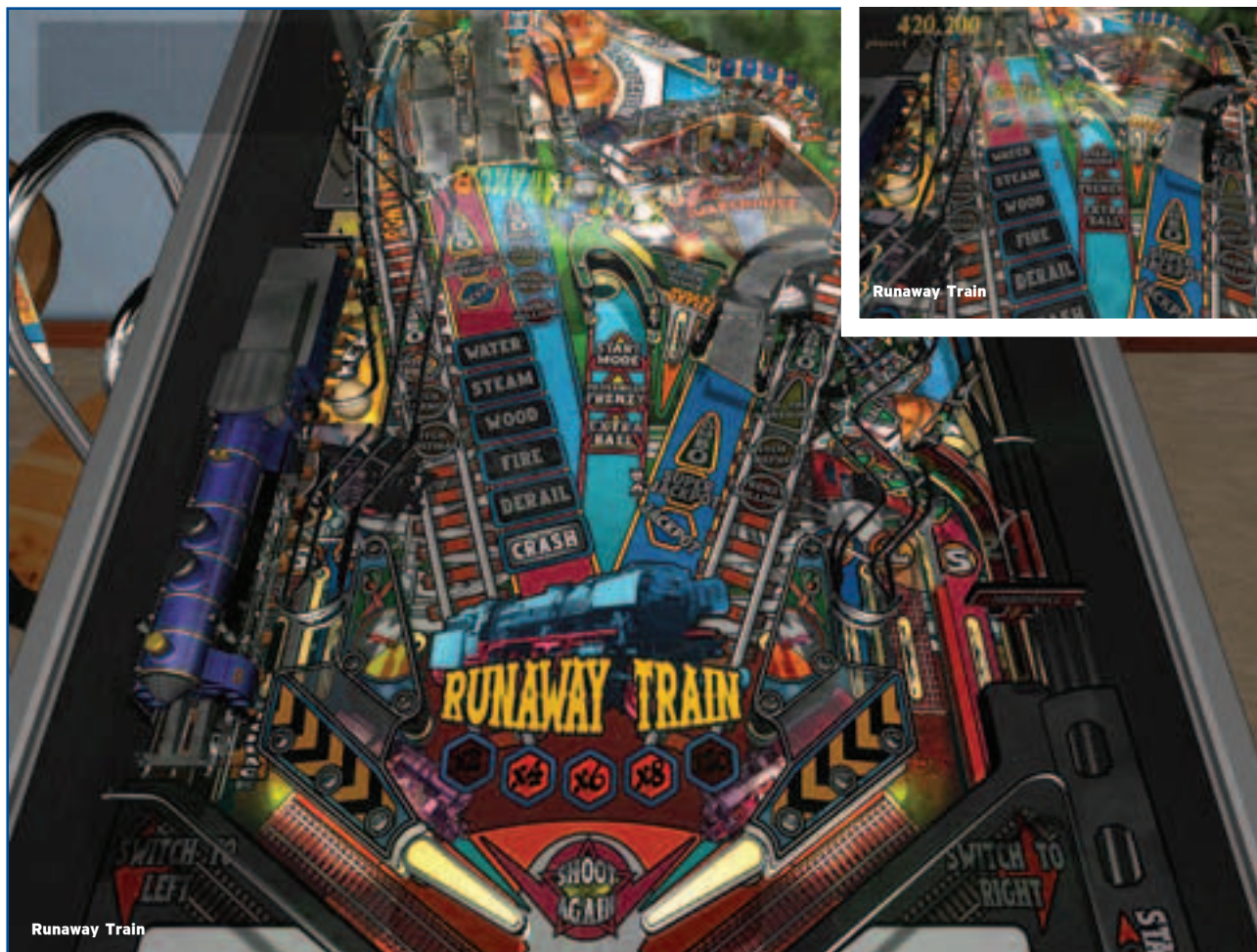
ся в портах, а аэропорты некорректно апгрейдились. Кроме того, теперь морские и воздушные порты имеют собственные Pollution Values, в морях плещутся киты, а игра нормально работает на чипсетах SiS и картах серии ATI Radeon R300.

Эх, если бы только изменение масштаба требовало хоть чуть-чуть меньше времени...

Сайт Subsim Review (www.subsim.com) является главным источником всевозможных примочек для морских и подводных симуляторов. Его последний весьма амбициозный проект представляет собой т.н. «тотальную конверсию» игр Silent Hunter 2 и Destroyer Command, переводящую их с морально устаревшего многопользовательского движка



rTime на полноценный DirectPlay. Патч здорово повышает стабильность сетевых игр и увеличивает количество их участников аж до 10. Прочие фиксы и нововведения включают: наличие крупных конвоев, управляемых AI, нормально функционирующую гозаправку, а также еще целый ряд элементов, повышающих реализм и игральность. Нил Стивенс (Neal Stevens) и Дуэн Дутел (Duane Doute) проделали отличную работу – молодцы, ребята!



Pure Pinball

Редкий размер. СЕРГЕЙ ЖУКОВ



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: SIMON AND SCHUSTER
INTERACTIVE РАЗРАБОТЧИК: IRIDON
INTERACTIVE ЖАНР: PINBALL РЕЙ-
ТИНГ ESRB: ДЛЯ ВСЕХ ЦЕНА: \$19.95
ТРЕБОВАНИЯ: PII-450MHZ, 128MB
RAM, 32MB VIDEO, 800MB НА
ДИСКЕ РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
P4-1GHZ, 256MB RAM, 64MB
VIDEO MULTIPLAYER: 4 ИГРОКА

Н еуспешные с точки зрения ком-
мерции жанры в наши дни испы-
тывают перманентный кризис.

Лет этак десять-пятнадцать назад головастых энтузиастов слабо беспокоило наличие золотых монет в карманах их бумажных кур-р-рточек, и вкусом обделенных не было, как и в до-
исторической программе «Поп-Антенна». Нынче же в спадостной нирване пребывают лишь беззаботные психи, смакующие миллионный Паратруппер, или поклонники безмозглых шутеров по грошу за пучок. Всем же, кто делает неосторожные шаги в сторону от намеченной линии, грозит остаться голодными.

Так, редкие поклонники пинболов вынужде-
ны в лучшем случае искать более-менее удо-
баваримые римейки столов для Visual Pinball,
сплеленные в основном дилетантами на левой
коленке и от того далекие от совершенства.

Виною тому – низкий процент продаж. В таком свете выбор Iridon Interactive больше похож на самоубийство. Учитывая беспрецедентное ка-
чество игры, можно приблизительно предста-
вить себе количество потраченных на созда-
ние Pure Pinball времени, усилий и раствори-
мого кофе с плюшками. Если есть где-то на свете Medal of Honor, вручаемая за разработ-
ку, то ее непременно следует всучить этим
шведским парням.

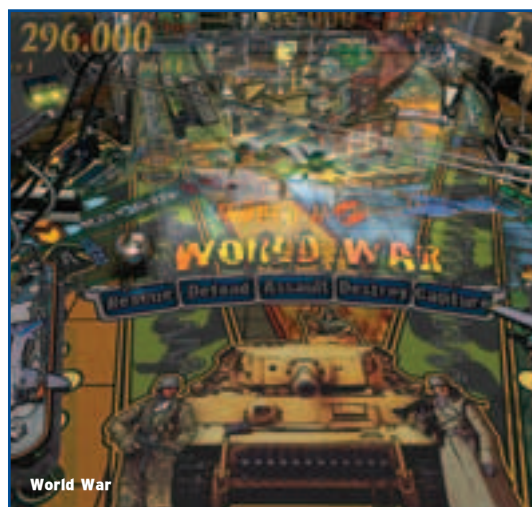
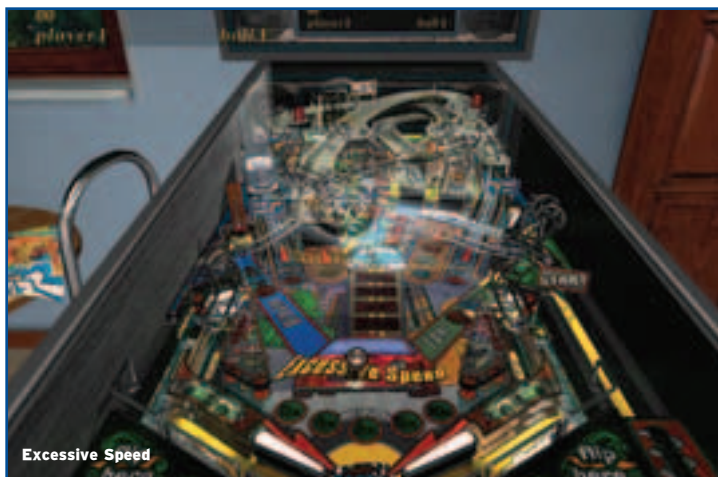
Pin Candy

И есть за что. Дотошность исполнения и соот-
ветствия реалиям в Pure Pinball местами дохо-
дит до маразма. Чего стоит только отражение
на шарике, являющееся, по всей видимости,
рефлексией одного из разработчиков, чей се-
верный лик был предусмотрительно запечат-
лен в соответствующей позе. Но даже тут есть
куда развиваться. Апоем скрупулезности
стала бы поддержка веб-камер, транспирую-
щих удивленные физиономии игроков акку-
рат на железный сфероид. Письмо с соответ-
ствующим предложением уже ушло ответ-
ственным лицам.

PROWAITING

Благополучно почившая четыре года
назад серия ProPinball продержалась
в лидерах аж до дня сегодняшнего
фактически без какой-либо конкурен-
ции. Любителей гонять шары и накру-
чивать петли вконец обленившиеся
разработчики кормили все это время
низкокалорийными поделками на мас-
совокультурные темы вроде приурко-
ватого шпиона О. Пауэрса и старич-
ков-металлистов из K/SS. Ни физики,
ни красот от подобных полуфабрика-
тов ждать не приходится. Насквозь
пропитанные казуальщиной, эти заба-
вы-на-час сгодятся разве что для под-
кормки домохозяйствующим женам,
слоняющимся по кухне, или, как вари-
ант – в качестве добротного наполне-
ния мусорного бачка. Такими темпами
очередной кандидат на первое место
появится в лучшем случае в следую-
щей пятилетке. Печально, да.

**Единственный недостаток (если его можно так назвать) – чрезмерная слож-
ность полей, предусматривающая даже бонусы за двадцать (!) штук combo.**



Впрочем, и без этого имитация настоящего стола, пылящегося в углу местного центра развлечений, предельно приближена к действительности. Графическое великопение, выполненное в стопроцентном 3D, как и положено, накрыто сверху толстым слоем плексигласа, весьма правильно дублирующем происходящее под ним. И пусть через пару часов дурацкие блики, мешающие разглядеть ключевые точки поля, окончательно надоедают, пусть – нам важен сам факт. Гурманы предпочтут научиться мгновенно переключать двенадцать положений камеры, сохранив оригинальность процесса. Остальным – прямая дорога в Options, отключать Glass Reflection.

Не для казуалов...

Брызгать слюной, описывая красоты трех полей, – Excessive Speed, World War и Runaway Train – и насквозь правильную модель поведения стального шара, можно долго. Pure Pinball – один из тех редких случаев, когда лучше увидеть самому. Если вы хоть раз стояли за настоящим столом, силась попасть куда-нибудь и понять, что отдельные индивидуумы находят в подобной тупизне, то уже сможете оценить старания трудолюбивых скандинавов. Стандартные положения камеры за фли-

перами показывают привычный стоп во всей красе, режимы следования за шаром в свою очередь позволяют рассмотреть каждую деталь в отдельности. Удобство освоения поля налицо. Полчаса игры, и камерой пользуетесь как профессиональный фотограф. Желать лучшего можно, но не стоит, ибо аморально.

Единственный недостаток (если его можно так назвать) – чрезмерная сложность полей, предусматривающая даже бонусы за двадцать (!) штук комбо. Прицеп на профессионалов вызывает уважение, а финансовая прибыль с продаж отчаянно стремится к нулю. Ленивые казуалы, составляющие львиную долю покупателей, зевая, выдепая из своей жизни полчаса на то, чтобы безумно погонять строптивый мануал по наиболее доступным петлям, в лучшем случае сдепая double комбо и... окончательно убедиться в том, что пинбол – самый непонятный для них жанр, а опрометчиво купленную коробку стоит незамедлительно снести обратно, обругав до кучи беспопкового продавца. Даже заяглые фанаты вряд ли смогут обойтись без обращения к подробному мануалу, охотно описывающему все тонкости поля. Но и после потребуются часы на полное освоение этого безобразия. Халява в виде операторского меню, позволя-

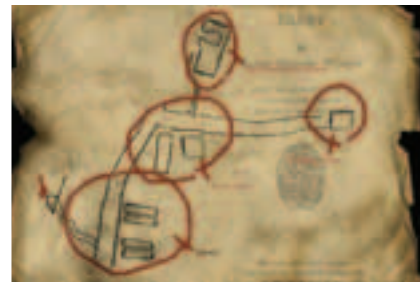
ющего накрутить до прегела количество шаров и поставить ball saver на три минуты, вместе с видеорежимом ушла гулять в Южный парк им. Ленина. Жаловаться бесполезно. За демократией обращайтесь в го неприличия полярный к игроку Fantastic Journey.

Perfecto

Но во всем остальном Pure Pinball идеален. Три великопленных поля способны надолго затянуть искусственного игрока. Отсутствие доп. информации на аляповатом табло при желании с легкостью компенсируется распечатанным мануалом. Отличные треки не вызывают ни малейшего стремления заменить их на что-либо более привычное из домашней фронотеки. А личные достижения при прохождении стола воспринимаются на уровне подвига. Вот только оценит это далеко не каждый, предпочтя экстравагантному развлечению гипотетический двухкопеечный FPS на тему телепузиков.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший на сегодняшний день симулятор пинбольных столов. Серия ProPinball заслуженно отдыхает.



Это не магия трехлетнего малыша, это местная карта. Ориентирование по ней не предполагается.



BloodRayne

Ненавижу фильмы про вампиров. СЕРГЕЙ ЖУКОВ

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: MAJESCO SALES
РАЗРАБОТЧИК: TERMINAL REALITY
ЖАНР: КРОВАВЫЙ TPS
РЕЙТИНГ ESRB: C 17 ЛЕТ,
КРОВЬ, НАСИЛИЕ
ЦЕНА: \$19.95
ТРЕБОВАНИЯ: PIII-733MHZ,
28MB RAM, 64MB VIDEO,
2GB НА ДИСКЕ
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
PENTIUM 4-2.5GHZ, 512MB
RAM, 128MB VIDEO
MULTIPLAYER: NET

Первое же знакомство с *BloodRayne* вызывает сильнейшее чувство вторичности происходящего у тех, кто не гнушается хотя бы иногда поигрывать в ключевые проекты на альтернативных платформах. Скачущая, как ужаленный паралитик, рыжеволосая девица с каждым прыжком все больше напоминает сосредоточенного владельца красного плаща из *Devil May Cry*. Правда, после акробатического шоу, устраиваемого мистером Данте, малость корявые и излишне кукольные движения Рейн смотрятся отчасти нелепо. Но, учитывая, что игр подобного рода на PC до сегодняшнего дня не было, этот небольшой недостаток пластики вполне можно простить. В конце концов, у нас тут не соревнования по легкой атлетике.

Кровавый дождичек

Проводя аналогии дальше, становится очевидно, что господа из Terminal Reality голпо играли в *Max Payne* и *Return To Castle Wolfenstein*, а также много смотрели «Матрицу» и «От заката до рассвета». В первом им явно не понравилось попутное ограничение на slo-mo. Сия досадная ошибка была исправле-

на на корню — мисс Рейн всю игру способна проползти в оранжевом жене Dilated Perception (местный аналог bullet time). Второй покорил разработчиков насквозь протухшими загасками Третьего Рейха об убер зольгатеи и дойчен офицеры. В качестве завязки сюжета была выбрана дебильнейшая история о некой организации Brimstone Society, планирующей принять в ряды гитлерюгенг кладбищенских уроков в главе с прыщавым Белиаром, где Рейн выступает в роли повстанческого движения.

Матрица же сподвигла авторов на бесчисленные трюки и выкрутасы, которые зубастая девица с удовольствием демонстрирует наряду с крайне эффектным танцем ножей. По сравнению с огромными лезвиями Rayne малыш Данте, размахивающий карманным мечом, выглядит не более пугающе, чем трехлетний карапуз с булавкой. Что же до культового From Dusk Till Dawn, то оттуда аккуратно выписали все возможные недостатки кровососов и решили, что настоящий вампир на самом деле не должен бояться ровным счетом ничего, включая сделанные из швабры перекрестия, пахучий чеснок, серебро, солнечный свет и прочую антисоветчину.

Итогом всех вышеперечисленных манипуляций вышла отличная претендентка в команду профессора Ксавьера, сводящая на нет все претензии со стороны Россомахи со своими перочинными ножиками: в меру красивая, частично сексуальная, в характерной

одежде из патека, с неюжнинными умениями, среди которых восстановление жизни кровью поверженных врагов кажется вполне естественной процедурой. Сопровождаемая более опытной наставницей по имени Минк, целеустремленная Рейн на протяжении сорока уровней лихо сносит головы зомбированным и не очень фрицам, высасывает из них остатки красной жидкости и вообще ведет себя весьма шумно.

Выдаваемое в самом начале бесплатное slo-mo надоедает даже быстро — без него, оказывается, играть куда веселее. Аналогично отношение и к оружию, какового в *BloodRayne* аж тринадцать штук. Все, начиная с пистолетов (позволяющих, между прочим, стрелять в двух поганцев одновременно) и заканчивая противотанковой дугой, видно пятьсот сорок один раз, и по части производимого эффекта меркнет по сравнению с двумя огромными тесаками, прикрепленными к запястьям красавицы. Наклеенный на коробочку рейтинг Mature ненавязчиво сообщает нам, что малым детям лучше пройти мимо стоящей на полке забавы. Но даже самые «заботливые» родители успокаиваются, узнав, что истребляет попуткорректная Рейн лишь полусгнившую заморилую мерзость и надоедливых гангов, что по сути — одно и то же.

Шипковочный материал

Невзирая на пугающую цифру в четыре десятка уровней, *BloodRayne* лениво пробегает



Что делают посреди болота немецкие военные машины так и осталось загадкой.



Девяносто процентов всех миссий заканчивается банальной шинковкой паучьего яйца. Booring!



Потрясающее равнодушие и хладнокровие большинства поз леги Рейн является нормой.



В инфракрасном зрении все выглядит несколько мм... голубовато.

ся очень быстро. Невероятно однообразный процесс умерщвления плоти, поделенный на три акта, лишь изредка раскрывается отличными от kill'em all заданиями. Однотипная архитектура уровней и периодические возвраты в предыдущие локации тонко намекают то ли на врожденную лень архитекторов, то ли на некоторую скудность ресурсов современных приставок, откуда, собственно, и была портирована игра. Ближе к концу третьей части шустрая девица обрывает разнообразными движениями, превращающими бесконечные подпрыгивания на уровень второго этажа в некое подобие багета смерти. После такой акробатики врагам остается лишь с воплями уползать на оставшихся конечностях погальше от расстроенной героини. Впрочем, на этот случай в запасе у Рейн имеется портативный гарпун, предназначенный как раз для таких трупов.

Сделанные на совесть модели вполне честно теряют выступающие части тела, брызжут более-менее натуральной кровью, нагружают своими криками заскучавшие было колонки VideoLogic, показывая во всей красе отличный bump mapping, лишь слегка уступающий лучшим современным образцам, и великолепное позиционирование звука. Что же до главных героинь, то их слегка тормознутые диалоги с лихвой компенсируются синхронной пляс-

кой силиконовых грудей. Из BloodRayne можно запросто сделать культ похлеще пресловутой ларыкрофт. Случись такое, и озабоченные юнцы, высунув языки и пуская гормональные слюни, забудут про старушку Чейси Лейн, а предприимчивые порномагнаты создадут не один сайт под общим заголовком Nude Vampires. Тонкий расчет на самые низменные инстинкты налицо.

More rayne

Несмотря на скучноватое действо, высосанный из пальца сюжет и просексуальную направленность, геттище Terminal Reality все же заслуживает внимания. Прекрасный движок, с легкостью демонстрирующий все красоты даже на допотопных конфигурациях и недокарточках с грифом MX на конце, декалитры кровищи, возможность побывать в шкуре Блейда (пусть белого и в женском облике) – все это, несомненно, перекроет некоторые недочеты проекта. Остается надеяться, что в недалеком будущем продолжение кровавого променада по трупам несчастных фрицев все же обзаведется хорошей атмосферой, приличным сценарием, избавится от консольного наследия в виде отсутствия сохранения в произвольных местах и позволит с удовольствием провести за ним больше времени, чем пара жалких вечеров, сопровождаемых приступами дежавю.

ПК

Удивительно все-таки, как высокопоставленные чиновники определяют степень политкорректности произведения. Прилипшие к GTA3, как грязь к подошве, критиканы без усталости клеймят эту детскую забаву с квадратными моделями, продолжая награждать ее негативными титулами. BloodRayne, с лихвой покрывающая кровью десяток игр уровня GTA3, почему-то обойдена вниманием возмущающейся публики. Вина тому наличие обычных граждан вроде нас с вами, которых гопник-буратино из Liberty/Vice City метелит глубиной прямо на улице. Рыжая Рейн, в отличие от агрессивного юноши, борется с вселенским злом, что не только не наказывается, а даже поощряется. Зато в BR нету негров. А это, знаете ли, расизм и пропаганда шовинизма.

Из Blood-Rayne можно запросто сделать культ похлеще пресловутой ларыкрофт.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Красавчик Данте из Devil May Cry сменил пол, поспорил с фрицами и перебрался на PC.

Фу, мерзость какая! Сейчас я ее заставлю пораскинуть электронными мозгами.



Fire Starter

Зажжем? СЕРГЕЙ АВЕРИН

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: РУССОБИТ-М
РАЗРАБОТЧИК: GSC GAME WORLD
ЖАНР: ACTION/ARCADE/RPG
РЕЙТИНГ ESRB: NET
ЦЕНА: \$3
ТРЕБОВАНИЯ: PENTIUM III 750,
128MB, ВИДЕО 8MB
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
PENTIUM 1500, 256MB,
ВИДЕО 64MB
MULTIPLAYER: ДО 8 ЧЕЛОВЕК

О вы, хранимые богами читатели! Большинство из вас еще не задумывается, где кончается молодость, где начинается зрелость и когда вся эта весна жизни переходит в осеннюю старость. Понимаем это мы только тогда, когда палец начинает дрожать на спусковом крючке верного шотгана, рука не в силах поднять ракетницу на уровень груди, глаз изменяет с мишенью в полукилометрах от вас и так далее. В голову лезут пошлые мысли, «Мне ли в мой-то года?» и «I'm too old for this shit». И отгонять их с каждым днем труднее.

Так вот, друзья мои! Если у вас наблюдаются вышеизложенные симптомы, то мы с вами зажжем где-нибудь на просторах стратегии или ресторанного менеджмента. Ну а если вы чувствуете, что есть еще порох в пороховницах и, что главное, ягоды в... Ну, короче, вы поняли. Так вот, в этом случае *Fire Starter* — гля вас.

Пользуйтесь антивирусами!

Это главный лейтмотив, который стоит вынести из игры. Дело в том, что все действие происходит в недрах системного блока суперкомпьютера. В эти недра попал какой-то сооб-

разный компьютеру по «суперовости» вирус. В итоге вы, банальный игрок, просиживающий не первую пару джинсов за монитором, попадаете в мир микросхем. Вроде все просто, и сюжет не нов, а вместе с тем битва вам предстоит не шуточная. Ведь на все про все вам дано всего на всего 48 часов. Через эти двое суток злобный вирус потрет все файлы на жестком диске, переключится на BIOS, разобьет хард в щепки, получит любого партишана и разделите вы судьбу тех ярлычков, который периодически сами в корзину с рабочего стола смахиваете. Бррр, не лучшая альтернатива виртуального суицида. Ограничение во времени превращает на первый взгляд классический шутер в настоящую аркаду. На каждый уровень вам отпускается определенное количество минут, за которые нужно подобрать оружие и боеприпасы, перебить надоедливых монстров, схватить бонус и пулей вылететь на следующий уровень. Вообще, уровень — это звучит гордо. В «Поджигателе» уровень — одна или несколько комнат. Хотя вполне завершенные, со своими монстрами, дверьми, оружием и бонусами. Однако мало не покажется. Поскольку то расстояние, которое вы на гигантских уровнях нормального шутера пролетаете за долю секунды, теперь придется отвоёвывать у монстров с боями по миллиметрам.

Один на всех

Думаете, вирусы — это просто набор символов в шестнадцатеричной системе? Черта с два!



Ах, да! Чуть не забыл. Пару слов о вашем герое. Действительно, почему вдруг еще и RPG? Ролевой элемент обязательно будет присутствовать. В частности, еще в начале игры вам будет предложено выбрать персонаж из шести представленных. Морпех, робот, монстр, агент, полисмен или гангстер. У каждого из них свои возможности, свои запреты, своя прокачка. Очки, которые вы будете получать за бонусы, можно будет распределять на усовершенствование своих навыков. Аркада все-таки. Наго же куда-то эти очки девать...



Ну как с циркуляркой ийти на огнемет? А что делать, если все патроны закончились?



Прямо как в восемнадцатом веке: «К барьеру! Сходите!»



Серьезный товарищ. Не знаю, что за пушки у него на конечностях, но проверять на собственной шкуре как-то не хочется.



Неужели весь этот фейерверк в мою честь? Ну что вы, мон шер, не стоило.

Есть вирусы простые и сложные. Тот, которым заразили систему, – не просто сложный, а МЕ-ГА-сложный. Он умудрился насажать ошибок в каждой последующей комнате, которую вы посетите. С подачи ребят из GSC ошибки выглядят как будто только что из учебников по информатике для младших классов. Ну, знаете, мерзкие, гадкие. Первый такой, которой мне попался в самом начале, чуть го инфаркта не довел, когда вынырнул едва не из-под земли. Пищит, рычит, зубами лязгает, клешни к горлу тянет. Ну я так гашетку вдавил, что мышка бедная едва не запищала от боли. И что бы вы гдумали? Еще не успели сползти по стенке мозга раскинувшего оними монстра, как в противоположном углу комнаты буквально из ничего начал конденсироваться его брат-близнец. И только прорвавшись с боем из этой комнаты, я понял, что чертик, который на меня наскокил – меньшее зло из всех, которые ожидают. Будут еще шарики, вгрызающиеся в мозг, а-ля «Фантазм»; мародеры, танки, гладиаторы, папачи и прочие твари – фантазии в создании мракобесия разработчикам не занимать. В конечном итоге вам будет чертовски не хватать Антивируса Касперского за плечами.

Средства борьбы с атипичной пенвмонией

В каком-то смысле вы и есть тот самый анти-вирус, который с пеной у рта носится по уров-

ням и отплавливает ошибки. Арсенал не мал и по большей части представляет классические стволы футуристических боевиков. Винчестер, автомат, пулемет и ракетница – эти пушки стали эталоном. Кроме того, фантазия разработчиков наделит вас еще дюжиной средств «эвристического анализа системы» (в общей сложности за спиной может болтаться 16 видов оружия). Огни названия заворачивают, и руки самопроизвольно начинают выполнять загребавшие движения: мортира (типа переносного миномета), промышленный лазер (давненько я его в руках не держал), неизменный плазмаган. Одним словом, монстрам скучно не будет. Одно угручает: респаун у монстров работает, как часы, а патроны заканчиваются.

Резюме

Графику расхваливать не буду – неблагодарное это дело. Ничего нового и суперзахватывающего не ждите, все на уровне: динамическое освещение и детальные интерактивные текстуры. Чего еще ожидать от микросхем? Музыка хардкорная, в стиле самой игры. И это становится само собой разумеющимся и гармоничным после второго уровня.

Единственное, что стоит похвалить – динамичность. Такого грайва я на своей шкуре давненько не испытывал. Знаете, пропуская очередную атаку, герой не только теряет здоровье, но и начинает крутиться на месте, как

волчок. Затормозить этот процесс никак не возможно. При этом если вы не успели изрешетить противника, он продолжает нападать. В итоге моей реакции хватило максимум на второй уровень. И я сдался.

Возвращаюсь к тому, с чего начал – старею. И если у вас, друзья мои, с реакцией все в порядке – милости прошу в команду зажигателей. Желаю вам протянуть намного дольше, чем ваш покорный слуга.



Вот откуда в недрах компьютеров появился такой средневековый антураж?

ВЕРДИКТ ★★★★★

Победитель среди всех шутеров по динамизму, суетливости и кровавости. Рекомендовано для всех любителей агреналина.

ATTACK by Queen Mkabii
Cajamarca captured.



После начала боя единственный фактор, имеющий реальное значение, — это численное превосходство. В лучших традициях RTS сражение представляют собой хаотичную мясорубку!

Rise of Nations

Еще одна хорошая RTS. дай люю

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: MICROSOFT
РАЗРАБОТЧИК: BIG HUGE GAMES
ЖАНР: REAL-TIME STRATEGY
РЕЙТИНГ ESRB: C 13 ЛЕТ,
КРОВЬ, НАСИЛИЕ
ЦЕНА: \$49.99 ТРЕБОВАНИЯ:
PENTIUM III 500 MHZ, 128MB
RAM, 800 MB НА ДИСКЕ
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
PENTIUM III 800 MHZ,
256 MB RAM
MULTIPLAYER: LAN, INTERNET
(2-8 ИГРОКОВ)

С момента выхода на PC первой RTS минуло уже более десяти лет, и нужно признать, что если брать за точку отсчета *Dune II*, то в жанре наблюдаются довольно значительный прогресс. Так, вместо трех противоборствующих сторон в некоторых современных играх их теперь может быть аж несколько десятков. Вместо плоской двухмерной графики все обсчитывается в полном 3D. Тем не менее, несмотря на все эти изменения, базовые основы геймплея не изменились ни на йоту: мы все так же собираем ресурсы, строим базу, исследуем технологии и уничтожаем противника. Подобно большинству современных высокобюджетных RTS, *Rise of Nations* отнюдь не стремится совершить в жанре революцию, а напротив — исповедует эволюционный подход, ограничившись добавлением в устоявшийся геймплей новых элементов и неожиданных нюансов. И, подобно *Warcraft III* и *Age of Mythology*, игра получилась весьма неплохой — хотя назвать ее хитовой или, по крайней мере, оригинальной язык как-то не поворачивается.

Реал-таймовая Civilization

В свое время создатель *Rise of Nations* приобрел известность в игровом мире благодаря участию в разработке ставших классическими пошаговых стратегий. Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds) был ведущим дизайнером в таких проектах, как *Civilization II* и *Alpha Centauri*, он работал бок о бок с самим Сидом Мейером (Sid Meier). *Rise of Nations* — первая игра Рейнольдса

после его ухода из Firaxis и основания собственной студии со скромным названием Big Huge Games. Чувствуется, что при создании RON Брайан Рейнольдс по полной программе использовал весь опыт своего «походного» прошлого, — игра получилась буквально нафаршированной идеями и концепциями из его предыдущих творений, что не могло не сказаться на ее сложности и навороченности.

В основе геймплея лежит строительство и менеджмент городов. Многие здания, например, библиотеки и зернохранилища, можно строить лишь внутри определенного радиуса вокруг города, а потеря столицы автоматически означает поражение (если только вы не отобьете ее обратно в течение жестко заданного промежутка времени). Кроме того, города определяют конфигурацию границ вашего государства, от которых в свою очередь зависит, где вы можете строить, а где — нет, а также какие суммы налогов поступают в вашу казну. А еще границы наносят т.н. Attrition Damage вражеским юнитам, вторгшимся на вашу территорию...

В общем-то одного-единственного факта наличия государственных границ было бы вполне достаточно, чтобы объявить *Rise of Nations* выдающимся представителем жанра RTS, но список подобных инноваций, на самом деле, весьма и весьма обширен. В игре имеется 18 совершенно разных цивилизаций, огромное древо технологий, охватывающее 8 исторических эпох, шпионы, командос, генералы, снабженческие обозы, позволяющие бороться с истощением войск на территории врага, а также торговые маршруты. Прибавьте сюда глобальный рынок ресурсов, цены на котором напрямую зависят от спроса и предложения, Чудеса, дающие вашей цивилизации весьма конкретные и ощутимые бонусы, и 6 (шесть!)

различных ресурсов. Перечисление нововведений можно продолжать еще довольно долго, и порой кажется, что авторы *Rise of Nations* просто поставили себе цель — упаковать в одном флаконе как можно больше стратегических элементов, надерганных из самых разных игр. Но если в пошаговых стратегиях вроде *Civilization* все эти элементы работают нормально, то в режиме реального времени столь огромное их количество совершенно подавляет игрока — вы банально не успеваете одновременно следить за всем.

Может ли хорошего быть слишком много?

За все, что связано с управлением экономикой, Big Huge Games заслуживает самой высокой похвалы. Несмотря на большое количество ресурсов, микроменеджмент крестьян сведен здесь практически до минимума, и пейзажи достаточно разумны, чтобы, оказавшись без дела, самостоятельно начать собирать ресурсы или строить здания. Источники ресурсов — шахты, фермы и т.д. — никогда не истощаются, тем самым избавляя вас от необходимости искать девственные леса или новые золотые прииски. Кроме того, как уже было сказано выше, имеется глобальный рынок, на котором можно покупать и продавать первичные ресурсы — пищу, нефть, дерево и металл. Пока на карте все имеется в достатке, цены вполне приемлемы, но стоит какому-нибудь ресурсу оказаться в дефиците, — и его стоимость тут же взлетает до заоблачных значений.

Боевая модель *Rise of Nations* также устроена достаточно сложно — во всяком случае, сложнее, чем в большинстве современных RTS. Солдаты, атакованные с фланга, с тыла или во время переправы через реку, получают дополнительный урон. Различные юниты



Комбинированные армии – ключ к успеху.



Господство на море очень важно, т.к. зачастую добыча ресурсов на водных территориях бывает более эффективной, чем на земле.



Города служат основными центрами экономики. Потеря всего лишь одного развитого города элементарно может привести вас к поражению.



Юниты умеют передвигаться в формациях; кроме того, боевой движок отслеживает удары с фланга и тыла и учитывает характер местности.

имеют собственные сильные и слабые стороны и взаимодействуют друг с другом по принципу «камень-ножницы-бумага», причем характер взаимодействия меняется по мере повышения технологического уровня игроков. Командующие войсками генералы обладают целым рядом специальных способностей – например, они могут заставить армию окопаться или даже создать ложные цели, чтобы ввести врага в заблуждение. Прибавьте сюда истощение, испытываемое бойцами на вражеской территории (Attrition), шпионов, снабжение и командос – и вы поймете, что для управления всем этим хозяйством при нормальной скорости игры нужно, как минимум, четыре руки и восемь глаз. Честно говоря, из всех перечисленных наворотов по-настоящему уместным и актуальным выглядят только истощение, а остальные элементы, скорее всего, были добавлены исключительно «для галочки» – чтобы угодить хардкорным стратегам и удлинить список игровых фишек.

Еще одно необычное для жанра RTS нововведение – одиночная кампания, основой которой служит не заранее прописанный сюжет, а глобальная карта, вызывающая ассоциации с настольной игрой Risk. Вы начинаете, имея всего одну провинцию, и должны привести

Порой кажется, что авторы *Rise of Nations* просто поставили себе цель – упаковать в одном флаконе как можно больше стратегических элементов, надерганных из самых разных игр.

свою цивилизацию к мировому господству до окончания Информационной Эпохи. По мере захвата территорий вы получаете специальные ресурсы и т.н. «бонусные карты», дающие различные преимущества в сражениях. Это, конечно, не *Medieval: Total War*, но, тем не менее, кампания достаточно сложна и увлекательна, чтобы пройти ее, по крайней мере, несколько раз.

Погобно многим современным RTS, *Rise of Nations* совершенно преобразуется и раскрывает все свои достоинства лишь в режиме multiplayer. Огромное разнообразие наций, модов и карт открывает поистине безграничные возможности. Все перечисленные выше инновации, только мешающие при игре в одиночку, в мультиплеере позволяют вам применять самые различные стили геймплея и делать каждую партию непохожей на другие. К сожалению, в момент выхода игры поддержка службы GameSpy была еще неважно оплачена, и чтобы собрать вместе восьмерых

участников, требовалось очень много времени и сил.

Любям, никогда до этого не игравшим в RTS, я советую обходить *Rise of Nations* за версту, но для хардкорных фанатов жанра эта игра станет настоящим подарком. Она сделана по принципу: «всего больше и лучше», и даже самые пресыщенные геймеры найдут здесь для себя много нового и интересного. Несомненно, с выходом *RON Age of Mythology* потеряет свой титул «последней великой RTS», хотя, положа руку на сердце, *Rise of Nations* – это всего лишь очередная качественная риаптайм-стратегия, и не более того.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Авторы обещали «всего больше и лучше» и сдержали свое обещание. Но на фоне других «RTS нового поколения» игра практически ничем не выделяется.

Enter the Matrix

На зависть братьям Вачовски...
ЧАРЛЬЗ АРДАЙ

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: ATARI РАЗРАБОТЧИК:
SHINY ENTERTAINMENT
ЖАНР: ACTION РЕЙТИНГ ESRB: C
13 ЛЕТ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК,
ВОЗБУЖДАЮЩИЕ ТЕМЫ,
НАСИЛИЕ ЦЕНА: \$49.99
ТРЕБОВАНИЯ: PENTIUM III 800,
128 MB RAM,
4.3 GB НА ДИСКЕ
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
PENTIUM III 1.2 GHZ,
256 MB RAM
MULTIPLAYER: 2 ИГРОКА

После выхода фильма «Матрица: Перезагрузка» многие кинокритики сравнили его с видеоигрой – из-за обилия драк и их доминирующей роли, задвинувшей на второй план и развитие персонажа, и сколько-нибудь связанный сюжет. Для меня лично подобные заявления звучат оскорбительно – не по отношению к фильму, который вполне их заслужил, а по отношению к играм как виду интерактивного искусства. Потому что в последние годы игровые разработчики убедительно продемонстрировали всему миру, что игры с мощным сюжетом – такие, как *Half-Life*, *Deus Ex* и *No One Lives Forever*, – представляют собой нечто значительно большее, чем просто бессвязную череду драк.

К сожалению, с данной точки зрения игра *Enter the Matrix* является большим шагом назад. Это **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** серия драк, и не более того. Поначалу, конечно, ты восхищаешься возможностью использовать зрелищные приемы, позаимствованные напрямую из фильма, – бег по стенам, уклонение от пуль в режиме замедления времени, удары, заставляющие противника пролететь через всю комнату... К сожалению, опробовав их пару-тройку раз, ты очень быстро теряешь к ним всякий интерес. И замечаешь, что окружающие тебя декорации – серые и однообразные, уровни – монотонные, а движок тормозит каждый раз, когда на экране оказывается слишком много сражающихся. Несколько раз я умирал только из-за того, что даже при выставленной на максимум яркости экрана не ви-



Я знаю, что мир «Матрицы» – темный и страшный. Но неужели он обязательно должен быть ТАКИМ темным? Играть намного интереснее, когда ты хотя бы видишь, что у тебя под ногами.



Похоже, бесконечные однообразные серые помещения – это все, что разработчики внесли из просмотра кинокартины.

В *Enter the Matrix* есть своя изюминка – правда, с геймплеем она не имеет ничего общего.

геп, где кончается выступ и начинается пропасть... Добавьте сюда прискорбный факт, что играть можно лишь за второстепенных персонажей – Ниобе и Призрака, – и я думаю, вы согласитесь, что *Enter the Matrix* отчаянно не хватает элементарного «обаяния» (я уже не говорю о совершенно неиграбельных ре-

жимах вождения и снайперской стрельбы).

И, тем не менее, в *Enter the Matrix* все-таки есть своя изюминка, которая цепляет тебя на подсознательном, можно даже сказать, животном уровне, – правда, с геймплеем она не имеет ничего общего. Каждый раз, когда игровой процесс останавливается, и начинается

неинтерактивный ролик, – твое сердце замирает в благоговейном восторге. С самой первой сценки, когда Призрак объясняет способ, которым он перезаряжает свою пушку, ссылкой на философские работы Дэвида Хьюма (1711-1776), ты понимаешь, что перед тобой – режиссерская и сценарная работа высочайшего класса.

Конечно, игре не помешал бы нормальный геймплей. Потому что на самом деле это очень разочаровывает – каждый раз, когда действие подходит к кульминации, и ты готовишься сражаться не на



Неинтерактивные ролики – главный козырь игры.

жизнь, а на смерть, игра вдруг отбирает у тебя управление и демонстрирует сценку, в которой все происходит без малейшего твоего участия. Впрочем, повторюсь: сие несколько не умаляет потрясающего качества роликов.

Ирония судьбы: фильм «Матрица: Перезагрузка» мог бы стать отличной видеоигрой, а откровенно слабая игра *Enter the Matrix* демонстрирует потрясающую кинематографичность и могла бы стать превосходным фильмом. Именно такие парадоксы и любил старик Дэвид Хьюм...



Стрелять придется много.

ВЕРДИКТ ★★★★★

В *Enter the Matrix* стоит сыграть ради роликов. Но не ради геймплея.

Medieval: Total War–Viking Invasion

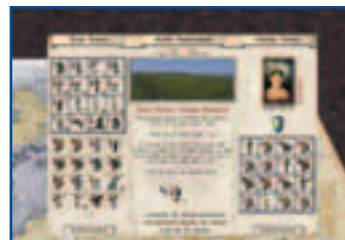
Боевой клич Огина. РАФАЭЛЬ ЛИБЕРАТОРЕ



Стратегическая карта вроде бы невелика – на ней показаны только Британские острова и родина Викингов в Западной Скандинавии, – но поверьте, дел у вас здесь будет не меньше, чем на гигантской карте Европы в оригинальной игре.



В 1066 году, в эпической битве у Стэмфордского моста король викингов Харальд Хардрага потерпел сокрушительное поражение от короля Харольда и его верных Saxon Huscarles.



Подкрепления – главный элемент успеха в любой битве. В *Viking Invasion* вы имеете возможность вводить их в бой в любой нужный вам момент.



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION

РАЗРАБОТЧИК: CREATIVE ASSEMBLY

ЖАНР: STRATEGY

РЕЙТИНГ ESRB: ДЛЯ ВСЕХ

ЦЕНА: \$29.95

ТРЕБОВАНИЯ: PENTIUM II 350,

128 MB RAM,

400 MB НА ДИСКЕ

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

PENTIUM III, 256 MB RAM,

32 MB VIDEO

MULTIPLAYER:

INTERNET (2-4 ИГРОКА),

LAN (2-8 ИГРОКОВ)

Вышедший в прошлом году *Medieval: Total War* поразил своим гигантским масштабом и великолепным дизайном воображение даже самых искушенных компьютерных стратегов. Раз вам сообщить, что add-on *Viking Invasion* представляет собой все то же невероятно гармоничное сочетание стратегии и тактики, и при этом вносит множество улучшений как в стратегический режим кампании, так и в рьянтаймовые тактические бои. Кроме того, дизайнеры Creative Assembly несколько упростили технологическую древо, добавили в игру кучу новых юнитов и типов строений, смоделировали целый ряд знаменитых исторических сражений, а также включили в свое творение период, известный как Темный Век (Dark Age). Короче говоря, мы получили поистине выдающийся Expansion Pack, задающий новый стандарт качества для всех последующих add-онов к компьютерным играм.

Наиболее интересной частью *Viking Invasion* является именно кампания Dark Age, действие которой разворачивается на Британских островах, начиная с VIII века н.э., – именно в тот период туда частенько наведывались викинги на своих глиняных, стремительных кораблях и

безжалостно грабили побережье Англии. Дизайнеры Creative Assembly проделали огромную работу по воссозданию этого исторического периода: каждая из восьми сторон, принимающих участие в боевых действиях (Пикты, Уэльсы, Мерсийцы, Ирландцы, Шотландцы, Саксы, Нортумбрия и Викинги), имеет собственный набор уникальных юнитов, свою культуру, экономику и религию. По сравнению с тремя гигантскими кампаниями оригинального *Medieval: Total War* кампания Dark Age является значительно более интенсивной и динамичной; кроме того, на ее прохождение уходит существенно меньше времени.

Новые юниты – обладающие мощной атакой Saxon Huscarles, вооруженные двуручными мечами Irish Gallowglasses, яростные Viking Berserkers, стремительные Irish Dartmen и еще множество видов войск, реально существовавших в восьмом веке на Британских островах, – делают битвы крайне увлекательными и разнообразными. Стратегическая часть игры обогатилась шпионами и убийцами, а также тавернами, борделями и питейными заведениями.

Но главным элементом *Viking Invasion* являются, конечно же, тактические сражения, в которые дизайнеры Creative Assembly умудрились внести множество классных нововведений, не испортив при этом базовую боевую систему. Мне лично больше всего понравились возможность отдавать войскам предварительные приказы, планировать подход подкреплений и – самое главное! – сохранять игру ПЕРЕД началом боя. Кроме того, шпионы

теперь могут разведывать расположение и состав вражеских сил в провинции, в которую вы собираетесь вторгнуться.

Положительные нововведения *Viking Invasion* отнюдь не исчерпываются Темным Веком – add-on вносит массу нового и в оригинальную игру, включая трех новых участников ее кампаний (Венгров, Аргонезов и Сицилийцев). Армии теперь состоят из 25 типов юнитов, включая бронированных Byzantine Lancers, ловких Sherwood Foresters и кошмарных берсеркеров. Интерфейс игрового здания и менеджмента провинций стал более удобным, что существенно упростило громоздкий процесс управления империей. А появляющаяся в начале каждого хода шкала Vice and Virtues помогает отслеживать (и награждать!) самых успешных и лояльных генералов.

По большому счету, *Viking Invasion* вполне мог бы продаваться как полноценный сиквел. Сложность, глубина и масштаб этого add-она гарантируют *Medieval: Total War* еще очень долгую жизнь на винчестерах истинных любителей стратегии.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Оригинальная кампания Dark Age, множество новых юнитов и кардинально улучшившийся геймплей делают *Viking Invasion* совершенно обязательным приобретением для всех любителей серии *Total War*.

По сравнению с тремя гигантскими кампаниями оригинального *Medieval: Total War* кампания Dark Age является более интенсивной и динамичной.

Day of Defeat

Мод к Half-Life двухлетней давности еще вполне способен потягаться с BF1942! ДЖЕФФ ГРИН

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION

РАЗРАБОТЧИК: VALVE SOFTWARE

ЖАНР: SQUAD-BASED FIRST-

PERSON SHOOTER

РЕЙТИНГ ESRB: C 13-ТИ ЛЕТ

ЦЕНА: \$29.99 ТРЕБОВАНИЯ:

PENTIUM PENTIUM III 500,

64 MB RAM, 16MB VIDEO

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

PENTIUM III 800, 128MB RAM

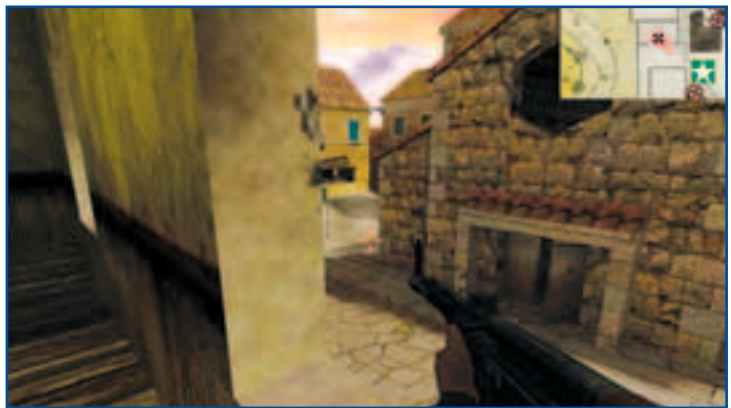
MULTIPLAYER:

ВСЕ, ЧТО ДУШЕ УГОДНО

Думаю, никто не будет спорить с утверждением, что *Half-Life* является лучшей PC-игрой за последние 20 лет? Но этим его достоинства далеко не исчерпываются, ибо *Half-Life* не только сам по себе является шедевром, так никем и не превзойденным в течение целых пяти лет после своего выхода, но и включает инвентарий, позволяющий всем желающим создавать бесплатные моды, многие из которых сами становятся нетленной классикой. Пример номер 1 – это, конечно же, король онлайна *Counter-Strike*, многопользовательский командный шутер, оттеснивший на вторые позиции *Quake* и *Unreal Tournament* и ставший единственной любительской игрой, удостоенной включения в Зал Славы CGW.

Представляем вам пример номер 2 – *Day of Defeat*, еще один многопользовательский командный шутер, действие которого происходит во время Второй мировой войны. Подобно *Counter-Strike*, *Day of Defeat* начинался как бесплатный мод (еще в январе 2001 года любой желающий мог скачать его из Сети), который очень быстро стал настолько популярен, что студия Valve Software официально «признала» его, взяла под свое крыло, кое-что подправила, кое-что добавила, и в итоге выпустила *Day of Defeat* в качестве коммерческого продукта. В результате мы получили превосходную игру, которая хотя и испытывает определенные неудобства в связи с почтенным возрастом движка, тем не менее, выглядит и играется на удивление хорошо, даже по сравнению с такими новомодными хитами, как *Battlefield 1942*.

Итак, 1944 год, европейский театр военных действий. Два взвода (соответственно, Нацисты и Союзники) сражаются друг с другом на 15 многопользовательских картах, 10 из которых были специально созданы для коммерческой версии. В отличие от *Battlefield 1942*, *Day of Defeat* – игра исключительно пехотная, здесь нет ни боевых машин, ни самолетов, – и дизайн карт идеально соответствует этой ее особенности. Если уровни *Battlefield 1942* отличаются гигантскими размерами и, по большей части, являются открытыми, то карты *Day of Defeat* меньше, теснее и включают множество грамотно спроектированных туннелей, узких щелей, куда можно пробраться только ползком, углов, выступов, укромных нычек и трещин, очень удобных для того, чтобы прятаться и кемперить (хотя я лично, РАЗУМЕЕТСЯ, никогда этим не занимаюсь). Карты, с одной стороны, достаточно малы, чтобы даже новички на них быстро почувствовали себя как дома, а с другой – достаточно сложны и требуют долгой практики для того, чтобы выработать для себя оптимальные маршруты и стратегию. Появившаяся лишь в коммерческой версии мини-карта, которую можно развернуть почти на весь экран, также облегчает новичкам вхождение в игру, т.к. на ней четко обозначены все объекты и маршруты, а кроме того, в реальном



времен показывается местоположение всех членов вашей команды.

Отсутствие боевых машин, конечно, может разочаровать фанатов *Battlefield 1942*, но *Day of Defeat* компенсирует данный недостаток целой кучей оригинальных фишек. Прежде всего, это отдача оружия, чтобы научиться бороться с которой требуется изрядная практика. Некоторые стволы отдают столь сильно, что из них практически бесполезно стрелять на бегу. Отдачи можно избежать, установив оружие на сошку, но на это требуется определенное время, а кроме того, вы тогда не сможете во время стрельбы передвигаться (примерно столько же времени отнимает снайперская стрельба с использованием оптического прицела). Система респава в *Day of Defeat* значительно более демократична, чем в *Battlefield 1942* – самым страшным наказанием за смерть здесь является 10-секундная задержка перед возвращением в бой. Для тех, кого в мультиплеерных шутерах постоянно убивают (например, для меня), это ВСЕМА серьезный плюс.

Собственно, главной и единственной проблемой *Day of Defeat* является уже упомянутая техническая отсталость движка. Если присмот-

реться, то можно заметить, что текстуры и объекты выглядят бледноватыми и зубчатыми, а анимация – несколько дерганной. С другой стороны, новые модели персонажей, изготовленные дизайнерами Valve, весьма детализированы, а звуки свистящих пуль и мощных взрывов – это просто фантастика.

Понятно, что *Day of Defeat* не потеснит признанного тяжеловеса онлайн-побойш – *Battlefield 1942*, – но, тем не менее, у него есть два серьезных достоинства: во-первых, *Day of Defeat* был первым (а что, как вы думаете, использовали создатели *BF1942* в качестве источника вдохновения?), а во-вторых, он еще вполне способен потягаться со своим более молодым конкурентом. И для сидящих на модах геймеров с не самыми мощными машинами он вполне может оказаться более предпочтительным выбором.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Превосходный многопользовательский мод, единственным недостатком которого является почтенный возраст движка.

Day of Defeat
компенсирует
отсутствие бо-
евых машин це-
лой кучей ори-
гиналь-
ных фи-
шек.



Фотографирование в сексуальных позах – одна из мини-игр в карьере фотомодели.

The Sims: Superstar

15 минут славы для всех желающих. ЭЛИЗАБЕТ МАКАДАМС

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS

РАЗРАБОТЧИК: MAXIS

ЖАНР: SIMULATION

РЕЙТИНГ ESRB: C 13 ЛЕТ, ДВУС-

МЫСЛЕННЫЙ ЮМОР, СЕКСУАЛЬНЫЕ ТЕМЫ, МЯГКОЕ

НАСИЛИЕ, ПУБЛИЧНОЕ

МОЧЕИСПУСКАНИЕ

ЦЕНА: \$29.95

ТРЕБОВАНИЯ: PENTIUM II 350,

64 MB RAM, 1.3 GB НА

ДИСКЕ

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

PENTIUM III, 128 MB RAM

MULTIPLAYER: NET

Каждый из нас когда-то мечтал стать популярным и знаменитым, и *The Sims: Superstar* предоставляет

всем желающим такую возможность – пусть и в виртуальном мире Симов.

Superstar предлагает три новых карьерных пути, причем игрок имеет возможность активно влиять на прогресс своих подопечных, а также лично наблюдать все их взлеты и падения. Как и в предыдущих *agg-онах* – *Hot Date* и *Vacation*, – в игру добавляется новая локация, на этот раз она называется Studio Town. Именно здесь будут воплощаться в реальность ваши мечты о том, чтобы стать поп-звездой, знаменитой актрисой или сексуальной фотомоделью. Причем толпы влюбленных в вас фанатов гарантированы независимо от выбора профессии – дело в том, что в основе геймплея *Superstar* лежит довольно оригинальная концепция накопления вашим Симоном славы (Fame).

По всей видимости, самый приятный аспект жизни знаменитостей – это всевозможные роскошества: ванны с минеральной водой, обеды в суши-барах, услужливые дворецкие... После каторжного дня работы на подиуме вы можете расслабиться в парной или даже сходить к шведской массажистке Инге – настоящей мастерице своего дела.

Любой Сим, подписавший договор с агентом, начинает накапливать славу (Fame), измеряемую в звездочках. Чем больше у вас звездочек, тем больше перед вами открывается игровых локаций, новых объектов и видов взаимодействия. Именно постоянное открытие новых горизонтов и служит основной причиной, заставляющей вас просиживать за *Superstar* ночи напролет. Причем чем выше вы поднимаетесь по карьерной лестнице, тем сложнее становится игра, и если по каким-либо причинам вы не будете посещать Studio Town в течение определен-



Инга вышибает душу... пардон, массирует виртуального Брега Питта.

ного времени, ваша слава может даже начать уменьшаться.

Superstar использует несколько наборов приставочных версий *The Sims* – речь идет о мини-играх, представляющих собой выступления вашей начинающей звезды. Музыканты играют и поют, модели расхаживают по подиуму, актеры разыгрывают сценки – и каждый раз вам дается три попытки, чтобы угодить режиссеру или публике. Угадайте правильное танцевальное па – и ваша карьера резко скакнет вверх, сделайте неверное движение в сценке драки – и она покатится под уклон. Причем «правильные» варианты, как правило, выбираются случайным образом, поэтому мини-игры представляют собой, скорее, «угадайки», нежели реальные стратегические задачи. С другой стороны, их отличает фирменный стиль и шарм Maxis, и они доставят вам массу удовольствия, гарантирую.

Погоня за славой и угачей *депает* и без того одну из самых аддитивных игр на свете совершенно неотразимой. *The Sims: Superstar* – это великолепный *agg-он*, который придется по вкусу и ветеранам серии, и новичкам.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Еще один увлекательный *agg-он* к самой популярной игре всех времен и народов.



Vietcong

Перекройка истории

O.R.B., Vietcong. Томас Л. МакДональд

Патч к O.R.B. версии 1.04 включает целую кучу улучшений, а также фриксит ряд багов, что весьма положительно отражается на геймплее в целом. Главное нововведение – это, конечно, превосходный трехмерный тактический экран, заменивший своего ужасного 2D-предка. Появились четыре новых игровых юнита (по два фрегата на каждую расу), а также по одному новому инопланетному Carrier'у у Kyulek и Elathan. Завершают список нововведений восемь сценариев для режимов skirmish и multiplayer, несколько новых видов оружия и новые звуковые эффекты. Кроме того, лимит на количество Capital Ships был повышен до 20, а экран строительства обзавелся функцией паузы.

Патч существенно улучшает стабильность многопользовательских игр, а благодаря оптимизированному коду O.R.B. идет теперь быстро и без рывков даже на слабых системах. Сократилось время загрузки, хотя и не 200% (как было заявлено на сайте Strategy First). Вообще, время наблюдения за экраном Loading сильно зависит от конкретного компьютера и, на мой взгляд, в принципе не поддается объективному учету. А еще разработчики с гордостью объявили об улучшении AI и повышении красочности взрывов. Что касается AI, то он действительно стал вести себя более осмысленно (хотя, возможно, дело здесь в том, что он научился лучше жульничать?). Взрывы, нужно признать, тоже стали чуть больше похожи на настоящие.

На официальном сайте игры (www.o-r-b.com) сейчас выложен набор из трех новых карт за авторством Phoenix'a, а также обновление 1.04 для его предыдущего map pack'a.

По словам разработчиков, патч к *Vietcong* версии 1.01 «значительно повышает частоту кадров». Термин «значительно» относится к той категории параметров, которые на PC в принципе не поддаются объективной оценке, – слишком разные у всех машины и слишком разные мнения по поводу того, что есть «значительно». Тем более что *Vietcong* действительно очень не помешало бы хоть какое-нибудь ускорение частоты кадров. Честно говоря, я лично не отметил сколько-либо «значительной» оптимизации его тормозного движка под названием Pterodon после установки патча.

Тем не менее, версия 1.01 исправляет несколько неприятных проблем: например, теперь в многопользовательском режиме вы уже не рискуете возродиться внутри другого игрока, улучшилась защита от читеров и была добавлена полезная командная опция Autokick.



Warcraft III: Frozen Throne

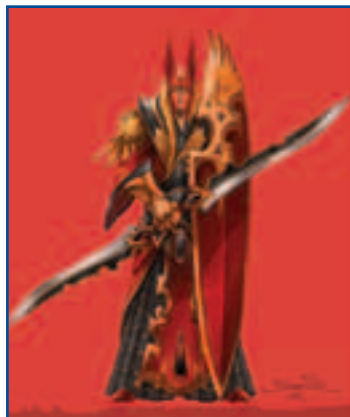
Второй завтрак! СЕРГЕЙ ЖУКОВ



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ:
BLIZZARD ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК:
BLIZZARD ENTERTAINMENT
ЖАНР: RTS
РЕЙТИНГ ESRB: C 13 ЛЕТ,
КРОВЬ, НАСИЛИЕ
ЦЕНА: \$34.99
ТРЕБОВАНИЯ: PII-400MHZ,
128 MB RAM, 8MB VIDEO,
550 MB НА ДИСКЕ
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
PIII-600 MHZ, 256 MB RAM,
32 MB VIDEO
MULTIPLAYER: LAN, INTERNET,
BATTLE.NET (2-8 ИГРОКОВ)

В lizzard – во всех отношениях парадоксальная контора. Выпущенные ей игры можно пересчитать по пальцам, но каждая из них, за исключением бездарного сиквела *Diablo*, тянет на шедевр. Созданные ей ролики бесподобны, сетевой полигон Battle.net забит под завязку свихнувшимися китайцами, за звуковое оформление и саундтреки порой хочется



разработчиков принародно расцеловать. На фоне всего этого – устаревающая еще в момент выхода игры графика (речь идет о последних проектах, разумеется) и крайне странное отношение к собственным торговым маркам.

Нет, никто не заставляет до посинения клепать убогие «хроники» или анонсировать каждые полгода подмазанные сиквелы наподобие бесчисленных C&C-подделок от почившей Westwood. Но и не сгепать за пять лет элементарного проголождения *StarCraft*, по которому до сих пор сходит с ума половина Кореи, есть элементарное игнорирование буквально валяющихся на дороге финансов. Однако оставим этот вопрос на совести самих сотрудников Blizzard, испытывающих опреленные проблемы после ухода Билла Ропера & Co. Что же до внешних красот, то пострадать от их негостатка продуктам компании не грозит – даже простейший aggr-он в их руках становится примером для подражания.

1001 features included

Еще немного, и *Frozen Throne*, вооруженный полноценной кампанией, не уступающей размерами оригиналу и доверху напичканный



Гипотетическая консалия

Вполне может получиться так, что *Frozen Throne* станет последней ширококомасштабной игрой Blizzard. Команда старожилов, разочарованная самостоятельностью Vivendi Universal, покигает Blizzard North (см. Новости), из анонсированных на сегодняшний день проектов более-менее движутся лишь консольный *StarCraft: Ghost* га затянувшийся в развитии *World of Warcraft*, рассчитанный, похоже, исключительно на фанатов, и непонятно чем собирающийся привлекать подписчиков. Если так пойдет и дальше, то мы получим полчаса легкого шока и минус еще одну очень неплохую команду разработчиков, наткнувшуюся на непробиваемость издателя. Будем надеяться, что это останется смелым предположением, а *FT* избежит звания Last PC Game From Blizzard.



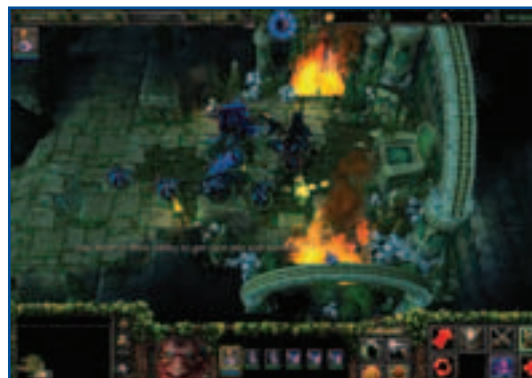
Старый приятель Thrall неплохо обосновался в окрестностях Калимдора в компании нескольких ветеранов, мухоморного шамана и полоумных гоблинов.



Кандидат в плохиши Kael'thas со своим конвоем. Вполне справился бы без посторонней помощи.



Эльфы и их земноводные собратья никак не найдут общий язык.



Пещерные променады обзавелись великолепным звуком. Обязательно озаботьтесь приобретением 5.1 аудиосистемы.

изменениями, вполне потянул бы на самостоятельную игру в схожей вселенной. Лишь наличие двух жалких роликов напоминает о том, что в руках у нас всего лишь банальный add-on, а отдел анимации за год успел склепать всего лишь пять минут невнятного, но чертовски качественного видео.

Продолжающийся в соответствующем ключе сюжет начинается аккурат после финальной битвы под могучей елкой в первой части. Некогда благородный Illidan, скушавший демонический черепок во имя благих целей, будит расу земноводных Naга, дабы в

очередной раз нагелать пакостей соседям. Расстроенная этим обстоятельством эльфийка Maiev, отправляется на поиски своего бывшего заключенного с очевидным намерением навеки заковать негодяя в цепи. Иллидан сошел с ума, его стражница одержима не меньше – ей бог, Kael'thas, как две капли похожий на принца Артеса, за внешним спокойствием тоже скрывает весьма переменчивую натуру. В общем, все здесь не в своем уме. По скачкообразности сюжета, количеству самоповторов и неожиданным окопосмейным страстям Blizzard переплюнула не

только саму себя, но и пару-тройку второстепенных венесуэльских сериалов.

Наиболее внимательные обратят внимание не только на вторичность сюжета *Frozen Throne*, но и общую схожесть с аналогичным довеском к не менее знаменитому продукту той же самой компании. Речь, конечно же, о *Brood War*. С одной стороны, *Frozen Throne* – столь же качественное продолжение. С другой... Впрочем, оба проекта гонимы теми же людьми, а человек, как известно, существо однообразное и склонное к самоцитированию. C'est la vie.



Эльф-флюгер Иллидан спасает подругу детства от кладбищенских постояльцев.



Та же миссия освобождения. Вид сверху.



Определенно, новоиспеченные герои выбиваются из общего баланса. Flame Strike – невероятно эффектный фокус, да еще и доступен с самого рождения.



Warcraft по-русски.

И все же, в отличие от *Brood War*, *Frozen Throne* привносит в оригинал куда больше изменений. Перечислить все не даст очень сердитый, но чертовски справедливый главред и скупое журнальное место. Переделке подверглось буквально все, начиная от иконок в меню и добавления на карту мест вполне пасущихся сгеев и заканчивая полным пересмотром цен и увеличением иркеер. До кучи: старых юнитов наградили новыми свойствами. Так, Abominations теперь лапают трупы на пару с Ghouls, «мясной вагон» из воздуха генерит ценный компост, а кисленький гирокоптер обзавелся продвинутой пушкой, наносящей splash damage.

К старым юнитам каждая из рас получила по три штуки новых. Люди – бывшие короли онлайн-баталей – обзавелись совершенно бесподобным Spell Breaker'ом и гвумя пернатými. Эльфам достались Mountain Giants, разноцветные драконы и... полупрозрачные аватары, больше подходящие для загробной тематики. В распоряжение орков отдали две разновидности троплей – берсеркера и полубэтмена – и довольно сильного таурена-мага, помимо прочих своих достоинств, игнорирующего физический урон. На первый взгляд, меньше всего повезло Undead'ам, которым сунули жалких жуков да немощных колдунов-скелетов (причем и те, и другие доступны лишь для генерации с по-

мощью новоиспеченного героя и магов, соответственно), службу поддержки в лице Obsidian Statue, погличивающей соплеменников, и действительно сильный воздушный юнит – Destroyer.

О таких вещах, как новые артефакты и нейтральные зверюшки, в приличном обществе упоминать даже не принято – это, знаете ли, само собой. Из наиболее серьезных добавлений в плане недвижимости – наличие доступного для строительства магазина, в основном продающего разнообразные энерджайзеры и тонизирующие пойла. В качестве развлекательного ассортимента элемента – характерные для каждой расы предметы (мини зАмок, механический шпион, генератор ночи и прочая бесовская утварь).

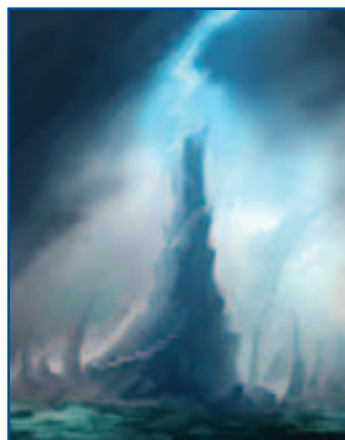
I hear ya, mon

Одним из самых примечательных моментов *Frozen Throne* является внесение в одиночную кампанию наиболее популярных на Battle.net режимов игры. Отметившиеся в вышеупомянутом сервисе граждане сразу узнают заголбавший вконец Tower Defense, пришедшую фактически оттуда же Arcane Tower и жалкое погубие Aeon of Strife, где вместо обелисков и иной целевой атрибутики болта-

ется клетка все с тем же Иллиданом. Если отбросить претензии к качеству реализации, то внимание разработчиков к онлайн-сообществу и отличное чувство юмора начнут радовать вконец зажавшихся игроков.

Что же го саморо Battle.net'a, то владельцы коробочных версий уже вовсю объединяются в кланы, что называется, «на лету», участвуют во вполне официальных турнирах и ругаются на сверхмощных героев, появившихся в agd-one по одной штуке на каждую расу. Даже во время прохождения компании обращаешь внимание на значительное отличие от своих соплеменников того же Kael'thas'a или обкуренного тропля орков. Нейтральные герои в количестве шести единиц, доступные для найма в таверне, проглотят вносить сумятицу в тонкое равновесие. Собственно, половина всех этих персонажей больше похожа на цирковую труппу. Чего только стоят дышащий перегаром и спаивающий врагов Pandaren Brewmaster и орочий растаман с карманным роком мух и продвинутой версией spells Polymorph.

Впрочем, все эти изыски слабо заметны в одиночной игре. Посему пройденная основная кампания оставляет гораздо больше эмоций, чем оригинал, а притивившаяся в самом низу бонусная (позволяющая, между прочим, раскатать героя выше десятого уровня) и вовсе напоминает прохладный десерт после сытной трапезы. На легкие недочеты в миссиях, когда на спасение утопающих можно положить округлый предмет, внимания особо не обращаешь. Определенно, *Frozen Throne* – один из тех редких случаев, когда и без того отличный проект обрастает элегантными бантиками и пуговицами, превращающими его почти в произведение искусства. Нам бюджет жалко вас потерять, товарищи из Blizzard. Очень жалко.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Вы все еще не купили *Frozen Throne*? Тогда мы идем к вам!

НОВЫЙ ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ!

NEW!

По вашим многочисленным
просьбам издательство

(game)land
ОСНОВАНА В 1992

запускает новое
ежемесячное издание
«Путеводитель: Страна Игр»,
полностью посвященное
прохождениям и кодам
к самым популярным
компьютерным играм

:: 112 страниц исчерпывающей
информации о лучших
компьютерных проектах!

:: Самые детальные
руководства и тактические
советы, впечатляющие
подборки хитов и кодов,
описание скрытых
возможностей и приемов по
взлому, рекомендации от
мастеров киберспорта и
многое другое!

:: CD-приложение, под завязку
набитое необходимыми
трейнерами, сейвами, модами,
патчами и прочими полезными
бонусами!

:: Двухсторонний постер
формата A2, который поможет
вам в прохождении игр и
нахождении секретов.



в продаже с **26 августа**

самый верный компас
на просторах виртуальных миров!



САМАЯ серьезная игра в мире

Игра деньгами – это всегда азартно!
СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

Скорее всего, вы никогда не играли на бирже. Впрочем, как и я, если не считать «игрой» полузабытую эпопею с «акциями МММ» начала 90-х годов прошлого века. С тех пор, как говорится, зарекся.

Увы, такое одностороннее воздержание отнюдь не означает, что биржа не играет... с нами. Наоборот, это происходит ежедневно: падения и взлеты котировок и валютных курсов, изменения цен на нефть и золото сразу или спустя какое-то время неизбежно отражаются на наших с вами финансах. Если бы не эта «обратная связь», то, положив руку на сердце, большинству было бы глубоко наплевать на всю эту биржевую суматоху. А так – нет, не получается: прислушиваемся, следим, читаем малопонятные заметки аналитиков, пытаемся в чем-то разобраться.

Сделать это исключительно на основе теоретических знаний чаще всего невозможно. Намного проще постичь интриги биржевых игроков, тонкие ходы лидеров и очевидные провалы неудачников в том случае, если вы – участник этого увлекательного процесса. Не пугайтесь лицензий и аккредитаций не требуется, главное – желание и вера в собственные силы.

Виртуальные торги – реальные переживания

Первые биржи появились в Европе еще в XIII-XIV веках. Россия долгое время обходилась без них, пока Петр I, а за ним и Екатерина II не учредили своими указами биржи в Санкт-Петербурге (1724 г.) и в Москве (1789 г.). Отечественные купцы вяло приняли новшество и по-настоящему биржи заработали у нас лишь с XIX века. Потом революция, отмена бирж, их возрождение в годы НЭПа, опять запрет и, наконец, новая эпоха – в 90-х в России насчитывается несколько сотен бирж. Это больше, чем во всем мире.

С той поры минуло еще десять лет и сегодня картина выглядит более цивилизованно. Бирж всего несколько, Интернет повсюду используется для совершения сделок и обмена информацией в реальном времени. Более того, в Рунете появились очень неплохие онлайн-игрушки на тему финансов, разработанные программистами ведущих брокерских контор. Главное их отличие от популярных компьютерных RollerCoaster, Game, Transport и тому подобных Tycoon'ов в том, что чаще всего они базируются на реальных котиров-

войти, скажем, в тройку лучших брокеров, то регистрацией под реальными ФИО и прочими атрибутами пренебрегать нельзя. Раздача выигрышей и возможное приглашение работать произойдут в соответствии с введенными при регистрации данными. И если они левые, то, скорее всего, вы пролетели. Думаю, в большинстве игр, описанных ниже, призы и бонусы стоят риска регистрации. Впрочем, для удобства сомневающихся рассмотрим вначале «анонимные» проекты, а также явным образом укажем тип регистрации.

Биржа

(<http://mmm.wallst.ru>)

Регистрация: анонимно

Игра, наиболее близкая к традиционным компьютерным продуктам. Цель проекта – создать онлайн-модель взаимоотношений «между различными отраслями производства, банками и людьми». Игроку уготована роль владельца инвестиционной компании, решающего на бирже судьбу начальных \$200.

«Биржу» устанавливать не нужно, игра идет в браузере. Зарегистрировалось около двух сотен геймеров. Призов нет, и вся радость действия зак-

Для того чтобы стать в виртуальности уполномоченным трейдером, а затем и миллионером, необходимо выполнить ряд несложных шагов.

ках. Вместо генерируемых компьютером данных – реальные события экономики. В итоге достигается уникальный эффект – игрок сражается за прибыли точно так, как это делают ведущие биржевые спекулянты и брокерские дома России и мира.

Стоит ли регистрироваться?

Для того чтобы стать в виртуальности уполномоченным трейдером, а затем и миллионером, необходимо выполнить ряд несложных шагов. И первый из них – регистрация. При этом часто просят указать имя, фамилию и номер паспорта, что для 99,9% онлайн-игр компьютерных игр, мягко говоря, необычно.

Пугаться такой готовности не надо, но задуматься, доверяя ли свои данные учредителям игры, стоит. Конечно, если решено просто испытать собственные силы, то светить ФИО и номер паспорта торопиться не стоит, лучше ввести совершенно произвольные буквы и цифры. Ну а если вы вообще категорически против утери сетевой анонимности, то просто задумайтесь о другом варианте игры, где сражаются под псевдонимами.

Но если за дело беремся всерьез и задумано

лючается в дивидендах от купленных акций. Это случается раз в 20 минут, что равняется одному игровому гогу.

«Биржу» мы рекомендуем лишь для начального знакомства с онлайн-играми «экономическими» играми.

Сталкер-FOREX

(<http://fxstalker.iqi.ru>)

Регистрация: анонимно

Многие слышали о торговой площадке FOREX (подробнее, например, тут <http://www.forextrade.ru>), на которой сосредоточена большая часть свободных денежных ресурсов мира, и о коммерческом эмуляторе биржевой игры на ней. И что, мол, после платного обучения есть возможность сыграть на реальных валютных торгах.

Спешим поразовать – идея эта в Рунете прижилась и многие сайты предлагают развлечения с виртуальными деньгами. Открыв счет с круглой суммой, геймеру позволяется играть, манипулируя валютной и чувствуя себя крупным финансовым спекулянтом. «Сталкер-FOREX» – как раз из этого ряда. Начальный капитал – \$500000, котировки – реальные рыночные цены FOREX без временной

ИГРЫ ДОВОДЯТ ДО СМЕРТИ? ТОЛЬКО НЕ В РОССИИ!..

От современных компьютерных игр погибают считанные единицы. Нашумевшие случаи – это гибель в Гонконге двадцативосьмилетнего парня, проводившего в интернет-кафе шесть часов за *Diablo II*. Точная причина смерти не названа, однако предполагают, что после утомительного рабочего дня шестичасовая игра на компьютере стала той самой последней каплей. Несколько аналогичных происшествий были зафиксированы на Тайване и в Южной Корее.

В России пока считается, что таких случаев нет. Единственным более-менее «доказанным» эпизодом полагают случай в Кстове (пригород Нижнего Новгорода). Там 20 марта 2001 года на пояс от халата повесился 13-летний подросток. А через неделю, 26 апреля, самоубийство совершила и его подруга. По мнению следствия, к насилию над собой тинэйджеров подтолкнула *Final Fantasy* (<http://www.thefinalfantasy.com>), игра проникнутая мрачной философией и магией. Впрочем, эта версия вызывает определенные сомнения. Приятель обоих самоубийц, также сильно подсевший на FF, жив по сей день...

задержки по данным электронной торговой сети Island ECN. Игра идет партиями по 30 дней круглосуточно. Ведется рейтинг игроков.

Самое приятное: первые трое, достигшие лучших результатов за истекший месяц, вознаграждаются за успехи первыми местами в регулярном рейтинге.

Есть и материальные призы – книги по биржевой тематике.

Биржевой тренажер

(<http://www.intrast.ru/Services/game/>)

Регистрация: полная

Это симулятор торгов на ММВБ, сделанный крупной финансовой компанией ИНТРАСТ, причем разработчики постарались максимально приблизиться к реальным торгам. Время игры точно совпадает со временем проведения торгов акциями на ММВБ (с 10:30 до 18:45). Регистрация открыта со 15 ноября, а сама игра идет с 14 апреля 2003 года по 15 декабря 2003 года.

Для начала виртуальных торгов придется скачать архив программы (<http://www.intrast.ru/uploaded/netinv.exe>) размером в 1.1 Mb и зарегистрироваться. Максимум через сутки придет электронное уведомление о благополучной регистрации.

Программа производит солидное впечатление количеством кнопок и опциями, например, такими, как список заявок продажи и покупки акций другими участниками торгов, что открывает великие возможности для финансовых махинаций. Начальная сумма на счету – 20 миллионов рублей. Котировки акций в «Биржевом тренажере» моделируют реальный рынок и имеют незначительные отличия от него.

А теперь заглянем на <http://www.intrast.ru/Services/game/prize/> – страничку, рассказывающую о призах. Да, тут не поспешили, разнообразие и количество удивят неизбалованного российского геймера – две недели в Таиланде в отеле 5 звезд, ноутбук Toshiba Satellite, право бесплатного брокерского обслуживания до 2103 года (на 100 лет!), 50% скидка по тарифам ФК ИНТРАСТ для

Рейтинг профилей по состоянию на 29.06.03 15:18:12 здесь рейтинг на ют

Позиции: 1-20 | 21-40 | 41-60 | 61-80 | 81-100 | 101-120 | 121-140 | 141-160 | ...

Место в рейтинге	Последний период	Имя профиля	Дата входа в игру	Прибыль/убыток по профилю	Доходность, %	Свободные средства
Сорти	нет	нет	нет	нет	по рублю	нет
1	none	1	22.06.2003	31847.40	613.73%	3.89%
2	none03	SCOOT-01	02.06.2003	17635.22	476.75%	4.80%
3	none03	SCOOT-05	02.06.2003	16823.40	457.56%	0.70%
4	none03	SHOOT-02	02.06.2003	16852.86	455.65%	1.58%
5	none	trbu	03.06.2003	15899.04	440.80%	31.44%

400-600% годовой доходности для геймеров-трейдеров не проблема. Получается ли у них столь выдающиеся цифры при работе с реальными деньгами?

№	Участник	Дата начала операции	Стоимость портфеля в руб.	Изменение стоимости портфеля за день	Годовой доход %	Сделки за день	Оборот за день	Маржа
1	OAK	14.04.2003	16000052.70	18932.24	930.49	Сделки	32569227.28	100.00
2	GSA	14.04.2003	41168965.52	2145.42	787.52	Сделки	903619.80	100.00
3	chisloj	14.04.2003	39230794.28	661650.33	608.16	Сделки	0.00	71.73
4	mercury	15.04.2003	36373460.70	1106941.83	585.91	Сделки	0.00	96.04
5	Cherub	21.04.2003	35291019.75	244001.02	547.21	Сделки	0.00	61.80
6	Korshuno	14.04.2003	34732639.41	115991.21	509.31	Сделки	0.00	73.95
7	V.G.V	14.04.2003	33676577.57	-28222.25	489.41	Сделки	5527563.60	74.70
8	Flanker	25.04.2003	30195051.40	0.00	364.83	Сделки	0.00	100.00
9	Vladimir	07.05.2003	29851858.00	-481644.93	351.47	Сделки	2905000.00	59.71
10	goga	28.04.2003	29403523.47	-287442.17	336.50	Сделки	8200700.00	90.03

«Биржевой тренажер»: лучшие брокеры смогли удвоить и почти утроить исходные 20 миллионов рублей, торгуя акциями на ММВБ.

всех призеров, мобильный телефон Nokia 3510, другие ценные и не очень призы. Всем победителям будет предложена работа в ФК ИНТРАСТ. И самое забавное – занявший первое место имеет право сам выбрать награду из представленного списка.

Russian Stocks Game

(<http://rsq.rbc.ru>)

Регистрация: полная

При поддержке такого гранда, как РИА «РосБизнесКонсалтинг» игроки-трейдеры получили настоящий торговый терминал, эмулирующий работу на площадках РТС-1 и FOREX, причем задержка от реальных цен составляет, соответственно, 15 минут и 1 час. Сразу после регистрации на счету безвозмездно появляются \$100000.

Программа представляет собой Java-апплет и грузится прямо с сайта. Котировки акций и валют постоянно обновляются, создается впечатление «жизненности» всего происходящего. Взимается комиссия, ведется история сделок.

Russian Stocks Game поделена на лиги. Первая – для опытных игроков, их портфель ежемесячно обновляется. Есть и вторая, в которой портфель с акциями и валютой никто, кроме геймера-трейдера, не трогает.

Призы получают лишь игроки первой лиги. Награды могли бы быть и посущественнее. Сегодня это всего лишь... подписки на финансовую информацию. Впрочем, тем, кто покажет устойчивый результат на протяжении трех месяцев, «РБК» готов помочь в трудоустройстве по специальностям фондовый брокер, трейдер, аналитик.

Экономическая игра

(<http://www.prospect.com.ru/game/>)

Регистрация: полная

Под весьма банальным названием скрывается симулятор площадки РТС по торговле ликвидными акциями. Операции с бумагами проводятся по будням с 11:15 до 18:15 в долларах США, котировки транслируются с задержкой около 15 минут. Взимается комиссионный сбор.

Присутствует обычный набор для такого рода проектов набор опций – трейдинг, портфель, рейтинг (работает нестабильно) и т.д.

Призов, увы, нет.

«Биржевой Инвестор»

(<http://www.mcse.ru/FORA/birgame.htm>)

Регистрация: полная

Эта биржевая игра учреждена при участии самой Московской Центральной Фондовой Биржи (МЦФБ) и эмулирует торговлю на ней акциями российских предприятий.

Скачив игрового клиента (http://www.mcse.ru/TEClient_122.zip), инструкцию (<http://www.mcse.ru/HelpTEClient-f.zip>) и зарегистрировавшись, геймер найдет на счете полтора миллиона виртуальных рублей, с которых и начнется рост его капиталов.

Игра разбита на раунды, длящиеся от 1 до 1,5 месяцев. Набравший большую сумму по итогам раунда является победителем.

Призы весьма конкретные. Первое место в раунде – \$500, второе – \$300, третье – \$200. Правда, очень похоже, что проведение раундов «Биржевого инвестора» прервалось в прошлом году.

Опытное поле

(<http://game.interbroker.ru>)

Регистрация: анонимно/полная

Наиболее игровой из рассмотренных нами проектов! Тут и веселый чат, и биржевые спекуляции, и скромные призы.

Все достаточно просто – регистрация (при желании – с именем и фамилией, чтобы потом можно было получить приз) и вход в игру, работающую с 11:00 до 18:00 по будням. И, конечно же, собственный электронный рынок, моделирующий реальные финансовые ситуации.

Окно «Опытного поля», помимо котировок, акций и прочей деловой информации, содержит еще и чат, где активно общаются игроки-инвесторы. Это весьма удобно, если нужно спросить о покупке и продаже акций, о работе программы, да и помощь более опытных всегда рядом.

Главным призом до недавнего времени были \$100, но недавно его отменили. Остался только один приз – интернет-карты, но они выдаются лишь в городах нахождения провайдера (например, в Магнитогорске).

Главное – проигрыш невозможен!

...Рецепт увлекательной, затягивающей на годы, доводящей до самоубийств и тюрьмы игры для совершеннолетних на самом деле весьма прост и многократно проверен. Возьмем для примера незабываемое развлечение – карты. Понятно, что пре-

НАПУТСТВИЕ НАЧИНАЮЩЕМУ ГЕЙМЕРУ

Если вы не профессиональный экономист, то разобраться в биржевых играх будет не так уж и просто. Тут весьма пригодятся сайты разработчиков – почти на всех присутствует хорошая подборка советов и обучающих примеров.

Помимо этого рекомендуем заглянуть на следующие странички:

Уголок инвестора –

<http://www.kc.net/~sl/vln/files/win/startw.html>

Путеводитель трейдера –

<http://www.stockportal.ru>

Практический опыт брокера –

<http://www.parusinvestor.ru>

Углубив несколько часов изучению терминов и разобравшись в сокращениях, можно приступать к покорению виртуальных, а затем, чем черт ни шутит, и реальных финансовых вершин.

феранс и «чочко» явно рассчитаны на игроков разного интеллектуального уровня. Берем наиболее трудный случай – «чочко». Как заставить интеллектуала увлеченно резаться в эту игру? Да просто «пристегнуть» к ней хорошие деньги. И если ставки окажутся по-настоящему высокими, победитель получит максимум удовольствия и, что немаловажно, прибыли. Этот успех сполна оплачен неудачником – вероятность самого трагического исхода для него более чем вероятна.

Игра на бирже в этом смысле – квинтэссенция самого понятия «Игра». Азарт и тонкий расчет, многофакторный анализ и интуиция, удача – вот качества, нужные победителю этой гонки. Есть ли они у вас, можете ли вы на равных соперничать с лучшими аналитиками и игроками России, готовы ли рисковать, везет ли вам, наконец?..

На все эти вопросы можно найти точный ответ с помощью современных онлайн-симуляторов биржевой игры. И что немаловажно – проигравшему совсем не обязательно будет лезть в петлю или прыгать с Останкинской башни!..

ЖИЗНЕННЫЕ РЕАЛИИ

...Господин N, 32 лет, летчик, воевавший на фронтах первой мировой, принял яд в номере некоего отеля. Самоубийца оставил записку, из которой явствует, что причиной поступка стала неудачная игра на фондовой бирже. В записке указана причина самоубийства: «Сегодня утром я отдал брокерам все, что имел».

«Чикаго геральд энд экзэминер», 17 ноября 1930 г.

КЛИЕНТ УБИВАЕТ БРОКЕРА И КОНЧАЕТ ЖИЗНЬ САМОУБИЙСТВОМ!

Филадельфия, шт. Пенсильвания, 10 октября. Тридцативосьлетний член консультативного совета биржевых брокеров, принадлежавший к известной фамилии, был сегодня застрелен в офисе компании бывшим клиентом, который затем выстрелил в себя и скончался в больнице. Во время переговоров с бывшим клиентом брокер получил три пулевых ранения, уложивших его в могилу.

«Чикаго трибюн», 11 октября 1930 г.

Gamer's Edge

В помощь тем, кто постоянно проигрывает.
Под редакцией Даны Джонгваард и Сергея Лянге

Rainbow Six 3: Raven Shield

Внимание... Приготовиться... Вперед!

СТРАНИЦА 116

САМЫЙ ГРЯЗНЫЙ ТРЮК МЕСЯЦА

В этом месяце победителем стал грязный трюк для *Medieval: Total War*.

Используя мой трюк, вы сможете воровать провинции у своих союзников! Прежде всего выберите территорию, которую вы очень хотите получить, и убедитесь, что на ней проживает много католиков. Если их там мало, то вначале пошлите епископа, пусть он обратит часть населения в католицизм. После того как достаточное количество жителей станет католиками, пошлите туда инквизитора. Очень быстро инквизиция

начнет свирепствовать по городам и весям, и крестьяне станут очень несчастными. Рано или поздно на территории вспыхнет народное восстание. Когда повстанцы захватят большую часть провинции, пошлите к ним эмиссара с предложением присоединиться к вам. Таким образом, вы отхватите у своего союзника и территорию, и армию!

— Стивен Палмер



Поздравляем, Стивен, твои хитрость и беспринципность помогли тебе выиграть коробочную версию *Freelancer*! Если у вас тоже есть грязные трюки к современным многопользовательским играм, присылайте их (на английском языке) по электронной почте на адрес: letters@cqw.ru, указав в сабже: Dirty Trick. В следующем месяце победитель получит коробочную версию *Grand Theft Auto: Vice City*.

Как это делается...

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

На зависть генералам Пентагона: как спланировать идеальную боевую операцию. **Рафаэль Либераторе**



1

ОЗНАКОМЛЕНИЕ С БРИФИНГОМ

Начнем с комнаты брифингов (Briefing Room), где у службы Control можно получить подробнейшую информацию о предстоящей операции. Ее сотрудники предложат вам тактический анализ ситуации, расскажут всю подноготную о террористах, разжуют задачи миссии и сообщат последние новости. Советую уделить особое внимание типу миссии и задачам, которые должны выполнить ваши бойцы. Кроме того, в комнате брифингов можно изучить трехмерную карту местности, где будет разворачиваться миссия, на которой выделены самые опасные зоны. Изучите расположение этих зон, запомните, где засели противники, выберите наиболее предпочтительные маршруты движения для своих подчиненных. Задачи Operation: Lion Shadow просты и понятны – нужно обезвредить террористов, не дать им уничтожить важные документы и спасти заложников. Полностью уяснив задачи, вы сможете решить, каких именно бойцов нужно послать на операцию, на сколько команд их следует разбить и каким оружием экипировать.

РАЗБИВКА НА ГРУППЫ

Gear Room – это место, где вы подбираете бойцов, раздаете им оборудование и распределяете их по командам. Оптимальный вариант – создать три команды: красную, зеленую и золотую. Распределите ассальтеров между двумя первыми группами, а в третьей пусть будут снайпер и еще один ассальтер. Убедитесь, что у снайпера высок показатель Leadership. Специалист-взрывник должен сопровождать красную штурмовую команду – он пригодится, если потребуются вскрывать прочные двери, ведущие в хранилища. Во главе каждой из трех команд должен стоять боец с высоким показателем Leadership. Лучшим оперативником и кандидатом на роль лидера является Ding Chavez.

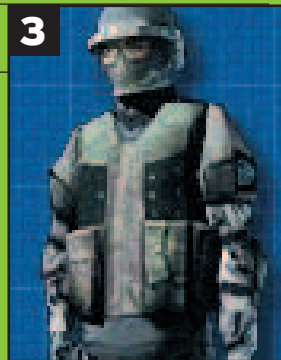


Планирование миссий в *Raven Shield* требует негюжинного интеллекта, умения подобрать для бойцов правильную экипировку и огромного терпения. Понятно, что навык метко стрелять тоже важен, но что толку в уничтожении террористов, если при этом ваши бойцы перебьют невинных заложников? Чтобы избежать ненужных потерь, вы должны ПЕРЕД началом миссии проделать огромную подготовительную работу на экранах Briefing, Gear и Planning. Возьмем в качестве примера сценарий Operation: Lion Shadow – классическую миссию по освобождению заложников. Террористы захватили банк с намерением уничтожить важные документы. Давайте же предотвратим сей противозаконный акт – для этого требуется всего лишь спланировать идеальную миссию и успешно ее осуществить.

ПОДБОР ЭКИПИРОВКИ

Поскольку операция Lion Shadow проводится в городских условиях и в светлое время суток, лучшим вариантом одежды будет темный камуфляж в сочетании со средней и тяжелой броней. Хотя легкая броня несколько упущает реакцию бойцов, средняя и тяжелая обеспечат им лучшую защиту во время предстоящих перестрелок в тесных коридорах банка. Кроме того, есть смысл раздать оперативникам индикаторы сердцебиения, чтобы определять по ним местоположение террористов.

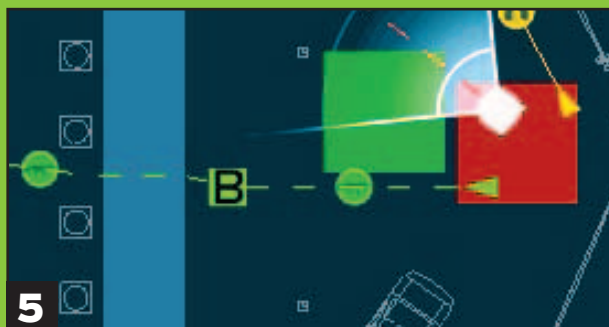
3



4

ВЫБОР ОРУЖИЯ

Выбор оружия напрямую зависит от характера миссии. Поскольку в Operation: Lion Shadow нам придется освобождать заложников в тесных закрытых помещениях, бойцам потребуются автоматы с глушителями – MP5SD5, MTAR-21 и P90. Все три перечисленных образца представляют собой идеальное оружие для действий в закрытых пространствах. Я рекомендую использовать автоматы с глушителями во всех миссиях по освобождению заложников – они существенно снижают производимый вашими бойцами шум, а значит, и риск, что заложники будут уничтожены. Помимо автоматов, раздайте бойцам пистолеты с глушителями, например, USP .40 или Barretta 92FS. Еще вам потребуется изрядное количество световых гранат – они очень полезны при зачистке занятых врагами комнат. Световые гранаты не просто ослепляют террористов, давая вашим людям возможность без помех захватить помещение, но и существенно снижают риск гибели заложников. Кроме того, в каждой команде должны быть бойцы, экипированные дымовыми гранатами, зарядами для подрыва дверей и спелоточивым газом. Дымовые гранаты скроют от противника ваши перемещения, а спелоточивый газ временно выведет террористов из строя. Снайперу выдайте PSG-1 или M82A1. Очень важно правильно подобрать тип патронов. В данном случае, лучше всего взять для основного оружия патроны FMJ, т.к. террористы, скорее всего, тоже будут в броне.



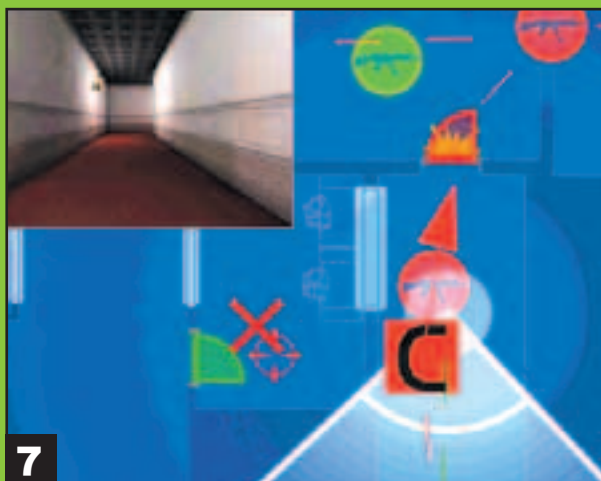
5 СОСТАВЛЕНИЕ ПЛАНА

Planning Room – самое важное место в Raven Shield, т.к. именно предварительное планирование действий составляет суть и основу данной игры. Здесь закладываются предпосылки как будущих триумфов, так и жестоких поражений. Тщательно изучите карту, уясните все места расположения террористов, все узловые точки, где велика вероятность возникновения перестрелок, входы, выходы, места, где бандиты держат заложников. Ознакомьтесь с интерфейсом планирования – иконками и командами управления камерой. Обеспечьте своим бойцам постоянное прикрытие – т.е. когда одна команда занимает позицию, снайперы и наблюдатели другой команды должны держать под прицелом все опасные участки на ее пути. Убедитесь, что маршруты всех команд к каждой промежуточной точке скоординированы одними и теми же waypoint'ами. Использование сигналов к действию (Go Codes) и модели поведения (Rule of Engagement, ROE) здорово ускоряет и облегчает управление, т.к. группы постоянно пребывают в мобильном и активном состоянии. Чтобы спланировать идеальную миссию, требуется не только практика, но и огромное терпение, поэтому, сядя за игру, убедитесь, что у вас есть достаточно времени на фазу планирования.



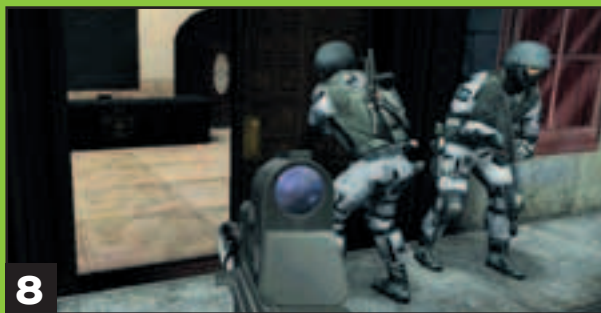
6 ТЕСТИРОВАНИЕ И ШЛИФОВКА ПЛАНА

Планы миссий, предлагаемые в Raven Shield по умолчанию, составлены в высшей степени грамотно и эффективно. Знакомство с таким «дефолтным» планом – превосходная возможность понять суть и динамику самого процесса планирования. Так что не ленитесь тщательно их изучать и делать из них правильные выводы. Проследите маршруты команд по waypoint'ам и Go Codes, чтобы понять, в каком порядке будут захвачены промежуточные объекты. Для того чтобы выявить слабые места составленного вами (или предлагаемого по умолчанию) плана, очень пригодится режим Observation. В комнате планирования имеется трехмерная карта территории: достаточно выбрать одну из групп бойцов, кликнуть на иконке Play – и камера покажет путь команды в полном 3D в верхнем левом углу карты Planning Room. Теперь возвращайтесь в комнату планирования и вносите изменения в предполагаемый маршрут в тех местах, где управляемая вами или компьютером команда застряла или понесла потери. Таким образом, методом проб и ошибок вы, в конце концов, получите идеально отлаженный и ведущий к победе план.



7 GO GO GO

Проложив для каждой группы маршрут, отметьте места, где бойцы должны будут применять гранаты. Возможно, некоторым группам придется использовать в конкретных точках карты специфические типы гранат. Световые гранаты отлично подходят для временной дезориентировки противника, а осколочные хорошо бросать в самую гущу террористов, когда поблизости нет заложников. В случае если управляемой компьютером команде предстоит преодолеть запертую дверь, заранее отдайте ей приказ на подрыв этой двери. Следите, чтобы waypoint'ы различных команд, их модели поведения и Go Codes были взаимно согласованы и скоординированы. В качестве модели поведения (Rule of Engagement) установите Assault – тогда бойцы будут стрелять по собственному усмотрению. Go Codes определяют весь порядок протекания миссии и являются одним из важнейших элементов успеха. Лучше всего использовать Go Codes только тогда, когда все группы заняли нужные позиции и могут одновременно приступить к выполнению команды. В ситуациях, когда действиям какой-либо группы препятствует засевший поблизости террорист, следует помедлить с отдачей Go Code – сначала нужно уничтожить террориста и лишь потом подавать сигнал. Если одна из команд имеет приказ взорвать дверь, то я рекомендую приказать другой команде немедленно швырнуть в образовавшийся проем световую гранату. Всегда подавайте Go Codes сразу же после взрыва гранат. Крайне важна также команда Hold – всегда используйте ее в ситуациях, когда неясно, что делать дальше, т.к. зачастую наиболее безопасным вариантом является задержка всех групп на их позициях, в то время как один из бойцов отправляется вперед на разведку или разбирается с какой-либо конкретной угрозой. Будьте терпеливы!



8 ПОСЛЕДНЕЕ НАПУТСТВИЕ

Помните, ваша задача – освободить банк, спасти трех заложников и не допустить уничтожения ценных документов. Противостоящие вам террористы хорошо вооружены и готовы защищаться до последнего. Поставьте оружие на автоматический или полуавтоматический режим. Будьте начеку. Используйте сенсоры срабатывания, чтобы понять, где спрятались противники. И помните о возможности в любой момент переключаться от одной группы бойцов к другой. Удачи!



SHADOWBANE

Краткое руководство для новичков в мире *Shadowbane*. Дай Люо

Эта игра вышла с опозданием в два года, ее графика по нынешним меркам выглядит устаревшей, ее геймплей страдает от лага и других сетевых проблем... И, тем не менее, на *Shadowbane* подсадились тысячи игроков, и из-за этой игры уже расстроилось множество помелков во всех странах мира. Главное достоинство *Shadowbane* – разнообразие возможностей по развитию героя и полномасштабные войны между гильдиями. Данное руководство предназначено для тех, кто только-только вступил в этот сказочный мир и не знает, что делать с таким огромным количеством опций и вариантов действий.

Создание персонажа

Все многочисленные профессии и дисциплины, доступные в *Shadowbane*, «проирастают» из четырех базовых классов: Fighter, Rogue, Healer и Mage. И хотя большинство опций, связанных с прокачкой персонажа, становятся доступны лишь после 10 уровня, те решения по его развитию, которые вы принимаете в самом начале игры, оказывают самое непосредственное влияние на всю последующую карьеру героя, и в случае если они были ошибочными, могут испортить вам все удовольствие от *Shadowbane*. Запомните: эта игра не прощает ошибок, и возможности вернуть неправильно потраченные Ability Points у вас не будет!

Прежде всего необходимо тщательно изучить особенности различных рас, ибо данный выбор является наиболее важным и основополагающим, – раса персонажа определяет его способности и накладывает ограничения на доступные ему классы. Например, лишь люди способны стать духовниками (Confessors), а минотавры могут быть только файтерами.

Выбрав расу, переходим к настройке атрибутов героя. Вы имеете право изъять до пяти очков из любого его параметра и перераспределить их по своему вкусу. Используя данную возможность, нужно по максимуму поднять персонажу те атрибуты, которые явля-

ются первичными для его класса. Для бойца это Strength и Constitution, для вора – Dexterity, ну а для спелл-кастеров – разумеется, Intelligence. Все атрибуты, не являющиеся для данного класса первичными, можно и нужно понижать. Единственное исключение – параметр Intelligence, т.к. именно он определяет максимальный уровень прокачки ВСЕХ скиллов персонажа и в этой связи должен быть выставлен, по меньшей мере, на среднем уровне независимо от выбранной профессии.

Кроме того, вы можете выбрать для персонажа т.н. «специфические черты» (Traits). Трейты – вещь очень полезная, но чрезмерно увлекаться ими в начале игры не стоит. Дело в том, что количество слотов для Rune Stones у героя ограничено, каждый трейт занимает один такой слот, а в будущем они вам ОЧЕНЬ понадобятся для повышения тех или иных способностей аватара. В первую очередь следует сосредоточиться на тех Traits, которые повышают ваши первоственные атрибуты или же дают специальные способности, важные для выбранного класса, например, свойство Ambidexterity, позволяющее файтерам держать в каждой руке по оружию.

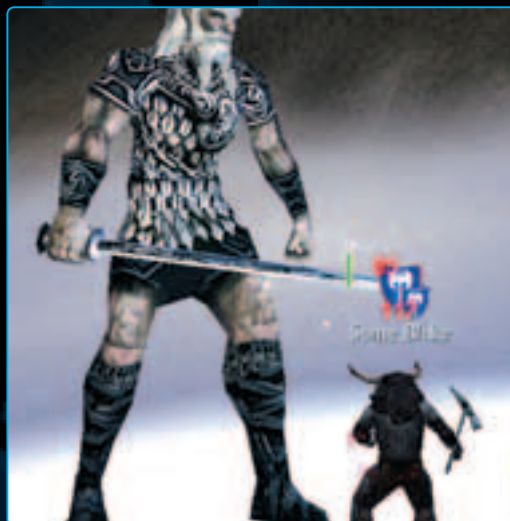
Fighter

Бойцы – костяк любой армии, а также наиболее оружейственный по отношению к новичкам класс. Все, что им требуется, – это хорошее оружие, крепкая броня и мощные мускулы. Тем не менее, с самого начала нужно определиться, какого рода файтером вы хотите быть. Если герою предстоит стать рукопашным «танком», то нужно по максимуму поднимать ему силу и телосложение. Владение большинством видов ручного

оружия никак не зависит от ловкости, так что данный атрибут можно просто проигнорировать. А вот войны, делающие ставку на утонченное фехтование и дистанционное оружие, должны повышать именно Dexterity, т.к. она помогает уклоняться от ударов противника и улучшает владение стрелковым оружием. Для профессии файтера идеально подходят такие расы, как Centaurs, Dwarves, Half Giants и Minotaurs.

Rogue

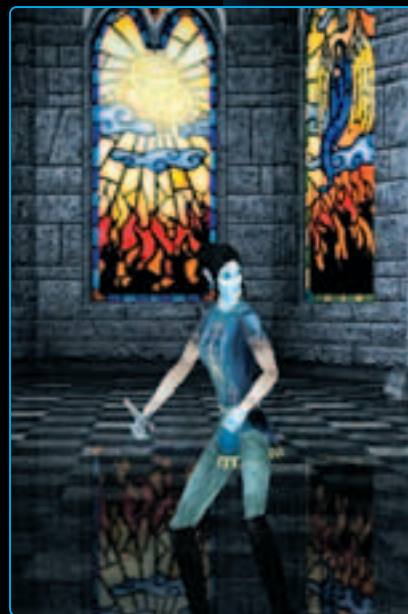
Воры являются одним из самых эффективных классов в мире *Shadowbane*. Обладая высокой ловкостью, они уворачиваются от большинства ударов, носят



Файтеры являются самым мощным классом и зачастую способны в одиночку валить здоровенных монстров. Но все равно групповая охота намного более эффективна.



Класс Healer отличается большой гибкостью. Большинство его представителей обладают слабой атакой, но некоторые из них достаточно хорошо защищены, чтобы служить «танками второй линии».



Разнообразие доступных талантов и трейтов очень велико, но в начале игры не нужно набирать их свыше четырех – впоследствии вам потребуется место для дисциплин и рун, повышающих атрибуты.



оружие в обеих руках и умеют бить сзади (Backstab), нанося противнику повышенный урон, как правило – с летальным исходом. Поскольку убийство одних игроков другими и войны между гильдиями здесь – самое обычное дело, перед Assassins и Thieves открывается поистине необъятное поле деятельности. Кроме того, Rogues могут выступать в роли разведчиков, охотников на других воров, а также в прямом смысле этого слова служат глазами и ушами своих гильдий.

Mage

Главное оружие мага – его мозги, т.е. Intelligence. От этого параметра зависит абсолютно все – от скиллов до наносимого урона. Поднимайте Intelligence как можно выше – и успех вам обеспечен. Маги владеют целым арсеналом разрушительных заклинаний – как наносящих противникам прямой урон, так и замедляюще-ослабляющих. Благодаря своей способности



Древо жизни – стандартное место встречи игроков, собирающихся в группы.

убивать врагов с дальней дистанции волшебники даже получили прозвище «ньюкеров». При этом количество хит-пойнтов у них крайне мало, и в серьезных заварушках маги нуждаются в прикрытии мощных фрейтеров.

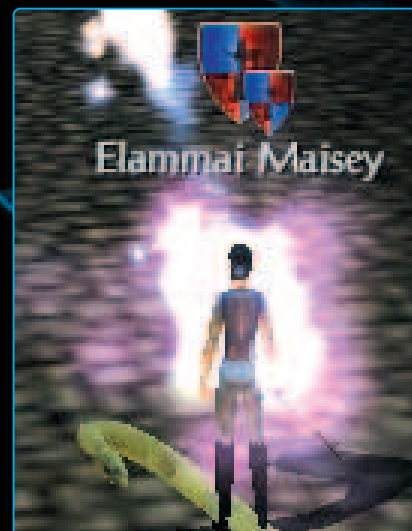
Healer

Healer – это одновременно и самый редкий, и самый важный в игре класс. Именно эти ребята отвечают за жизнь и здоровье своих товарищей, усиливают способности других персонажей и обеспечивают им надежную поддержку с тыла. При этом хилеры практически не способны нанести противнику сколько-нибудь серьезный урон и в этой связи не годятся для игры в одиночку. Впрочем, у них никогда не бывает проблем с нахождением группы приключенцев, собирающейся в поход и отчаянно нуждающейся в лечении. Как и волшебники, Healers должны по максимуму поднимать Intelligence, поскольку данный атрибут определяет эффективность их заклинаний. Кроме того, имеется несколько разновидностей хилеров, вполне способных постоять за себя в бою, например, Crusader и Confessor. Им, понятное дело, не помешают также высокие значения Strength и Constitution.

Путь к успеху

Уровни 1-5: По быстроте получения героем уровней Shadowbane обгоняет почти все остальные онлайн-овые RPG – на то, чтобы набрать первые пять уровней, у вас уйдет максимум час. За пределами любой деревни имеются точки респава низкоуровневых монстров – змей, пауков и лизардменов. Найдите группу таких же новичков и вместе с ними отправляйтесь на охоту. В первую очередь поднимайте атрибут, являющийся первичным для выбранного вами класса. Дорогое и мощное оружие вам на ранних стадиях не потребуется, поэтому деньги не тратьте, а копите на последующее обучение. По большому счету, монстры, пасущиеся в непосредственной близости от поселений, настолько слабы, что при желании на них можно охотиться и в одиночку, хотя скорость набора уровней от этого несколько снизится.

Уровни 6-10: После 5-го уровня игра становится несколько более интересной и непредсказуемой. В окрестностях деревни вам больше делать нечего – опыт будет накапливаться с черепашьей скоростью. Переходите на группы бандитов и Grobold'ов – они, как правило, тусуются в северной и центральной час-



На первых порах лучше ограничиться охотой на змей, пауков и лизардменов – в противном случае вы будете регулярно любоваться трупом своего персонажа.

тах стартового острова. Просто вставляйте неподалеку от точек респава и методично качайте персонажа. Подняв первичный атрибут до максимума, начинайте поднимать тот, что по важности стоит для вашего класса на втором месте.

При прокачке скиллов всегда помните, что чем выше вы их поднимаете, тем более дорогостоящим становится данный процесс. Теоретически любой навык можно прокачать до максимального уровня, зависящего от значения Intelligence, но, как правило, это не рационально с финансовой точки зрения. Повысив навык до того уровня, при котором вам становятся доступными все попадающиеся на данном этапе игровые предметы, вы обнаружите, что стоимость дальнейшего обучения возрастает просто астрономически. И если у вас нет богатых друзей, готовых безвозмездно вкладывать деньги в прокачку вашего персонажа, то лучше подождать с дальнейшим обучением до получения нового уровня.

Уровни 11-20: Настало время окончательно определиться со специализацией героя – достигнув 10-го

уровня, вы должны выбрать ему конкретную профессию в рамках базового класса. Вариантов здесь – масса, а прилагаемый к игре мануал написан на редкость бестолково. Так что лучше зайдите на официальный форум игры: shadowbane.ubi.com – там вы найдете массу полезной практической информации.

На нижних уровнях 1-го Ранга нужно охотиться на бандитов – до тех пор, пока те не окрасятся для вас в голубой цвет. Когда это произойдет – отправляйтесь на Болота (Bogs). Это довольно опасные территории, и иногда там даже можно нарваться на монстра 3-го Ранга, – поэтому ходить туда следует лишь в составе сильных групп. И помните: на данной стадии наказание за смерть уже куда более серьезно, чем просто потеря носимого имущества.

Уровни 21-30: Пора заняться серьезными делами. Достигнув 2-го Ранга, вы должны присягнуть в верности одному из двух городов, расположенных за пределами острова для новичков. Оказавшись там, будьте постоянно начеку, т.к. зоны безопасности, защищающей стартовый остров, здесь не существует. Убийство одних игроков другими тут в порядке вещей, а за каждым углом таятся воры и ассасины, для которых беззащитные, ничего не подозревающие новички являются лакомой добычей. И до тех пор, пока вы не станете **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** сильным, не вздумайте выходить за пределы города в одиночку.

Выбор города определяет ассортимент окрестной дичи и предметы, которыми вы сможете пользоваться. Я лично предпочитаю Khar, поскольку вокруг него пасется масса классных существ, а

сам город устроен достаточно просто и логично – в отличие от кошмарно запутанного King's Crossing.

Главное правило, которым нужно руководствоваться при охоте на монстров, гласит: никогда не нападайте на противников, чей Ранг выше вашего более чем на единицу, если только сзади вас не прикрывает мощная и сплоченная группа. Как я уже говорил, одиночная охота – наиболее медленный и неэффективный способ накопления опыта, поэтому в Shadowbane даже самые антисоциальные типы быстро становятся совершенно компанейскими парнями.

На данной стадии вам предстоит также определиться с тем, к какой гильдии примкнуть. Пообщайтесь с народом, разузнайте всю подноготную о наиболее активных гильдиях, определитесь, какие руны вам там потребуются. Руны, как известно, открывают доступ к новым дисциплинам и навыкам, а также усиливают ваши способности, но и цена у них соответствующая – отдельные экземпляры стоят сотни тысяч золотых...

Достигнув 3-го Ранга, вступайте в наиболее близкую вам по духу и философии гильдию – и Shadowbane распахнет перед вами совершенно новые, неизведанные горизонты. Если же вы по какой-либо причине решите и дальше промышлять охотой на монстров, то не удивляйтесь, что рост вашего персонажа практически остановится. Кроме того, какой вообще смысл играть в MMORPG, где есть гильдии и войны между ними, если все, что вам нужно – это часами сидеть у точки респава, монотонно щелкая постоянно возрождающихся пауков?



Файтеры должны постоянно прикрывать хлипких спелл-кастеров от монстров.



Для охоты на крупную дичь необходима грамотно подобранная и сплоченная группа. При этом мощные бойцы принимают на себя основной удар, а стоящие на заднем плане «вспомогательные» герои лечат и усиливают их.

КРАТКИЙ СЛОВАРИК СПЕНГА SHADOWBANE

1H, 2H: One handed, two handed (одно-ручное, двуручное) – используется при описании оружия.

Buff: Заклинания и способности, временно повышающие способности групп игроков.

Con: Constitution

Debuff: Заклинания и способности, временно понижающие способности групп игроков.

Dex: Dexterity

Dmg! Повышение уровня

Dot: Damage over time (урон, наносимый в течение определенного времени) – используется при описании некоторых заклинаний.

Int: Intelligence

IFG: Looking for group (хочу присоединиться к группе).

LVL: Level (уровень)

PK: Player killing (убийство одних игроков другими).

PT: Please tell (пожалуйста, скажи) – используется, когда просишь кого-нибудь послать тебе «частное послание».

R1, R2, etc.: Ранг 1, 2 и т.д. Каждый Ранг охватывает 10 уровней, так что персонаж 3-го Ранга может иметь уровень с 30 по 39.

Snap: Заклинания и способности, замедляющие противника. Незаменимы, когда нужно срочно убежать от превосходящего по силе врага.

Str: Strength

Tot: Tree of Life (Древо жизни) – центр любого города, место сбора групп.

WTB: Want to buy (хочу купить).

WTS: Want to sell (хочу продать).



Как это делается...

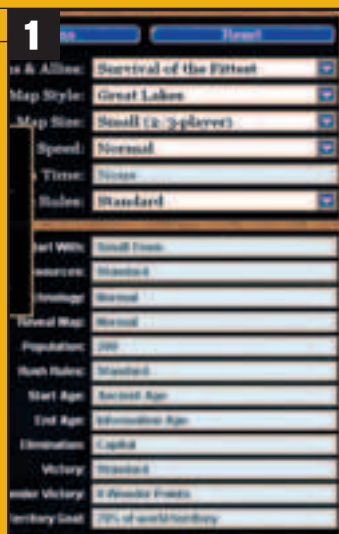
RISE OF NATIONS

Что нужно делать в течение первых 10 минут игры в Rise of Nations. **Дай Люо**

НАЦИИ

При выборе нации многое зависит от характера карты, хотя в зависимости от вашего стиля игры одни нации могут вам подойти больше, а другие – меньше. Ацтеки получают ресурсы за уничтожение врагов – это дает им существенное преимущество при ранних рашах и даже небольших набегах на базу противника. Японцы тоже хорошо подходят для рашей, поскольку они уже на ранних стадиях игры получают мощных уникальных юнитов, тратят меньше ресурсов на постройку бараков и имеют бонусы в производстве пищи. Монголы отлично подходят для организации ранних набегов, но в долгосрочной перспективе они не могут конкурировать с большинством других наций. Германцы не только обладают огромным количеством уникальных юнитов – независимо от эпохи, – но и получают экономические бонусы во всех городах, что делает эту нацию одинаково эффективной как при мирном, так и при военном путях развития. Британцы, получающие более высокие налоговые поступления, чем другие народы, – превосходный выбор для любителей побеждать экономическим путем. Кроме того, они обладают неплохим набором юнитов и имеют бонусы к защитным структурам. Испанцы идеально подходят для быстрого исследования карты и завоевания контроля над морем. Если на карте много островов, то они могут довольно быстро добиться территориальной победы, но из-за неважных наземных юнитов для постройки нормальной армии им требуется очень мощная экономика. Египтяне, Римляне, Китайцы, Майя и Корейцы обладают существенными преимуществами в обороне. Большинство этих наций или имеют экономические бонусы, или же строят форты и башни с меньшими затратами ресурсов. Развиваются они достаточно медленно и предпочитают вести «войны на истощение», с постепенным расширением границ и экономическим удушением противника.

1



Победа в *Rise of Nations*, как и в большинстве других RTS, зависит на экономике и стратегии, а не на тактических победах в отдельных битвах. Да, в игре есть элементы тактики (например, повышенный урон при фланговой атаке), но, тем не менее, в конечном итоге, как правило, побеждает тот, кто сумел создать более сильную экономику. Приведенные ниже советы предназначены для тех, кто хочет начать выигрывать в сетевых баталиях *Rise of Nations*. Итак.



3

НАУКА

Запомните клавишу [L] – ее нажатие приводит непосредственно в библиотеку, посещать которую придется довольно часто. В первую очередь всегда изучайте Science – это снизит стоимость последующих исследований и повысит бонусы от нахождения развалин (в начале игры это крайне важно для ускорения развития империи). Затем нужно изучить Civics, чтобы быстро построить новый город, а потом – Economics, чтобы увеличить приток денег. Сферы Military и Age могут пока подождать (исключение: если вам постоянно приходится отбивать раша противника, то, конечно, имеет смысл изучить Military).



4

СТРОИТЕЛЬСТВО

В стартовом городе уже имеются фермы и производство гравесины. Изготовив первую партию крестьян, постройте максимально возможное количество ферм и заполните все Lumber-слоты. Два этих ресурса – дерево и пища – являются важнейшими элементами победы в *Rise of Nations*, и их никогда не бывает слишком много. Кроме того, нужно как можно скорее построить храм, рынок и несколько караванов, чтобы обеспечить себе приток денег, которые станут очень актуальны после перехода в следующую эпоху. С железом можно несколько повременить, если только вы не вынуждены постоянно отбивать раша противника.



2

РАБОЧАЯ СИЛА

Начав игру, первым делом выбирайте свой стартовый город и нажимайте клавиши [Shift + V], чтобы отдать приказ на постройку пяти крестьян. Если вы играете не за Корейцев, получающих крестьян в начале партии бесплатно, то вам первым делом требуется наштамповать именно их, чтобы быстро развивать экономику. Промедление с производством крестьян в первые минуты игры будет аукаться вам в течение всей партии!



5 ИССЛЕДОВАНИЕ МИРА

Не забывайте посылать скаутов исследовать окружающие земли. Если вы увязли в микро-менеджменте, и у вас нет возможности управлять разведчиками вручную, — используйте функцию Auto-Explore. Это, конечно, не так эффективно, как самому расставлять waypoints (задаются правым кликом с зажатой клавишей [Shift]), но, по крайней мере, одной головной болью у вас будет меньше. Территорию нужно исследовать на предмет обнаружения руин, уникальных ресурсов и вражеских городов. Руины приносят те ресурсы, в которых вы больше всего в данный момент нуждаетесь, поэтому иногда есть смысл несколько придержать разведчика до тех пор, пока самый важный для вас ресурс не окажется в резком дефиците.



6 РАСШИРЕНИЕ ВЛИЯНИЯ

Государственные границы играют в *Rise of Nations* огромную роль. Они обеспечивают вас налогами, дают бонусы в бою, ограничивают территорию, на которой вы (и ваши противники!) можете строить города. Кроме того, количество ферм на один город ограничено пятью штуками (исключение — Египтяне), поэтому для прокормления большой армии вам потребуется довольно много городов (особенно на сухопутных картах, где нет рыбной ловли). В этой связи я рекомендую как можно быстрее расширить свою империю как минимум до трех-четырех городов.



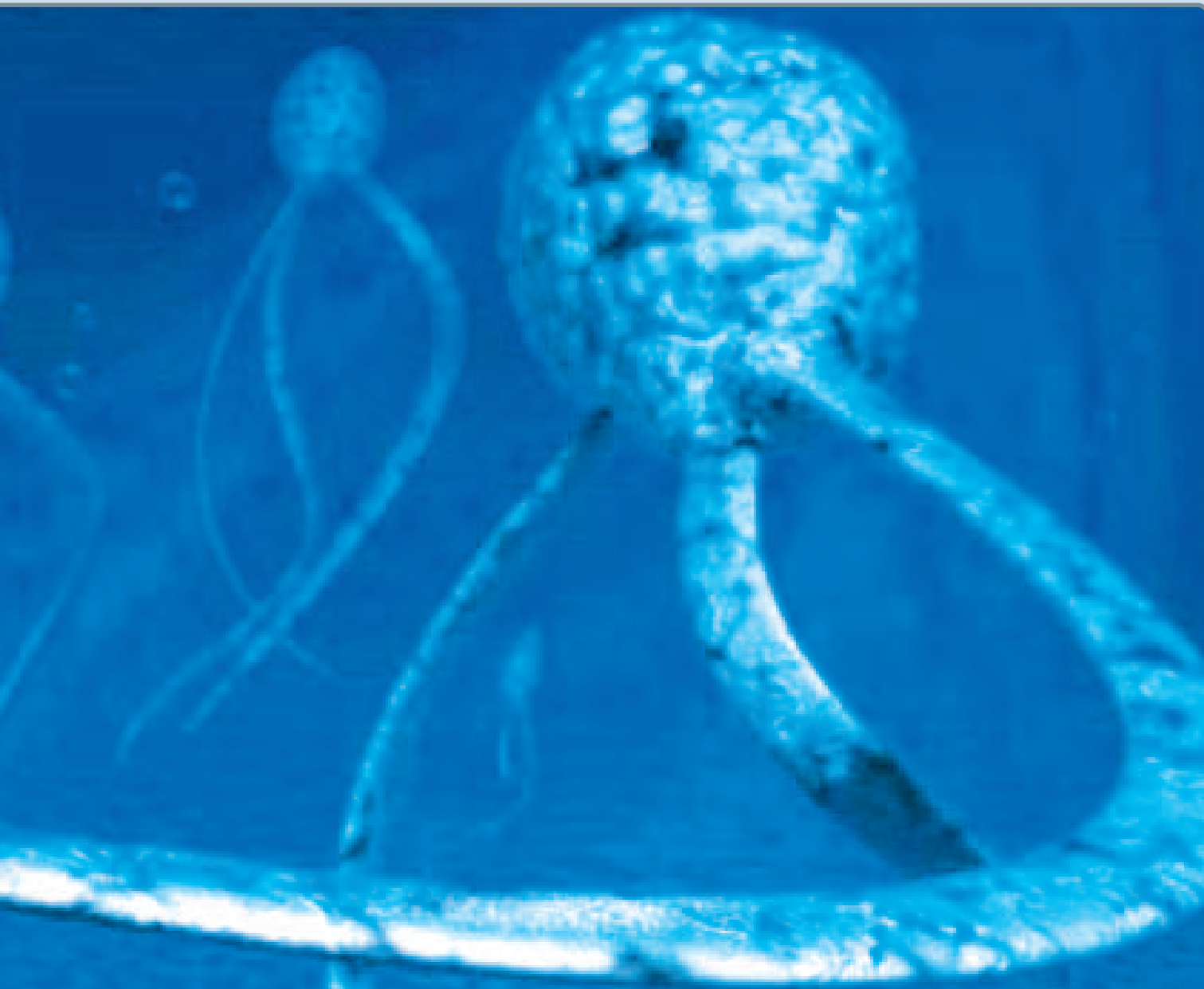
7 ОБОРОНА

Несмотря на то что башни не отличаются особой мощностью, по крайней мере, одну построить стоит — хотя бы потому, что только здесь можно изучать технологии войны на истощение. Кроме того, вам потребуются бараки и конюшни — для производства небольшой оборонительной армии на случай неожиданной атаки противника. Экономический и военный механизмы *Rise of Nations* устроены таким образом, что, как правило, побеждает тот, чья армия лучше сбалансирована, — поэтому не следует пренебрегать ни верховыми, ни пешими юнитами, даже если ваша нация имеет серьезные бонусы в каком-то одном роде войск.



8 НАПАДЕНИЕ

Если вашей целью не является исключительно мирная победа, то будет весьма полезным послать в самом начале игры нескольких юнитов разбойничать на территории противника. Многие оппоненты начинают от этого жутко нервничать и переходят к глухой обороне, даже если на них нападают всего лишь двое-трое ваших разведчиков, совершенно неспособных причинить какой-либо реальный ущерб. И пока враг пихорадочно строит форты и занимается обороной баз, вы спокойно развиваетесь и расширяете свои границы, не встречая никакого сопротивления.



GALACTIC CIVILIZATIONS

Практическое руководство по завоеванию галактики. **Джефф Лэки и Брэд Уордell**

Геймплей *Galactic Civilizations* может на первых порах показаться обманчиво простым. Пара кликов – и вот вы уже запускаете корабль, колонизируете планету, атакуете звездную базу, угрожаете другим цивилизациям и скормливаете своим подданным препараты, повышающие рождаемость. И лишь спустя довольно долгое время до нас доходит, что игра на самом деле намного глубже и сложнее, чем это представляется поначалу. В этой связи мы попросили одного из ее разработчиков, а именно – ведущего дизайнера Брода Уорделла (Brad Wardell), поделиться с читателями *CGW* секретными советами и приемами, которые могли бы облегчить новичкам нелегкое дело завоевания вселенной. Итак.

Как сделать граждан счастливыми

В *Galactic Civilizations* жители вашей империи отличаются удивительной неблагодарностью. И хотя теоретически путем долгой пропагандистской работы им в голову можно вбить мысль о вашем непревзойденном совершенстве, все равно в течение всей партии вам придется заботиться об удовлетворении их низменных потребностей в еде, жилье и развлечениях.

Вообще говоря, чем выше класс только что колонизированной планеты, тем легче (поначалу) сделать ее обитателей счастливыми. Наши исследования показали, что, как правило, люди более счастливы, когда они живут на уютной и пригодной для жизни планете, а не на огромной глыбе замерзших газов. В *GC* имеется почти три десятка классов планет, но первые 14 из них без проведения широкомасштабного терраформинга совершенно бесполезны (речь идет об уже упомянутых «ледяных глыбах»). Планеты земного типа принадлежат к классам 15-19. Планеты, принадлежащие к классу выше 19-го, настолько хороши, что мораль их жителей практически никогда не падает ниже критических 50% (см. таблицу «Класс планет и мораль»).

КЛАСС ПЛАНЕТ И МОРАЛЬ

КЛАСС ПЛАНЕТЫ	БОНУС К МОРАЛИ	ПОКАЗАТЕЛЬ МОРАЛИ
15	0	89%
16	7	96%
17	14	103%
18	21	110%
19	29	118%
20	36	125%
21	44	133%
22	51	140%
23	59	148%
24	67	156%
25	75	164%
26	84	173%

Разумеется, даже на счастливых планетах не может быть все идеально. Вашим гражданам нужны развлечения, и приходится строить сооружения, повышающие их довольство жизнью (например, Entertainment Center повышает базовый рейтинг морали на 20%). Однако есть и другая проблема – люди почему-то очень не любят делиться с другими своей жилплощадью. Поэтому если на первых этапах колонизации вы будете скормливать им препараты, стимулирующие деторождение, то очень быстро обнаружите, что граждане ропщут из-за перенаселения, а счастье стремительно падает (см. таблицу «Население и мораль»). Население планет перестает расти, когда мораль опускается до 55%. Так что строить повышающие счастье сооружения придется даже на самых прекрасных планетах – когда их население перевалит за несколько миллиардов.

Имеется и третий, весьма надежный способ резко снизить мораль подданных – налоги. Люди быстро ста-



То, как к вам относятся инопланетяне, напрямую зависит от вашей силы (как правило, быть сильным намного веселее).

НАСЕЛЕНИЕ И МОРАЛЬ

МИЛЛИАРДЫ ЖИТЕЛЕЙ	ПЕНАЛЬТИ К МОРАЛИ
1	-32%
2	-63%
3	-95%
4	-126%
5	-158%
6	-190%
7	-221%
8	-253%
9	-285%
10	-316%

новятся крайне несчастными, когда вы обкладываете их чрезмерными поборами (см. таблицу «Ставки налогов и мораль»).

Разумеется, есть и другие факторы, действующие на показатель морали: т.н. Morale Ability вашей цивилизации (этот параметр задается в начале игры), наличие в галактике ресурсов, пропаганда, дестабилизация, долги, уникальные события... Тем не менее, три фактора, перечисленные выше, – класс планеты, население и налоги – являются основными, и именно на них следует сосредоточить все свое внимание.

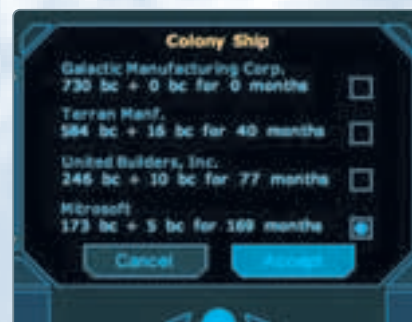
Мы не одиноки во вселенной!

Вообразите ситуацию: человечество благополучно дожило до XXIII столетия, никого не трогало, занималось

СТАВКИ НАЛОГОВ И МОРАЛЬ

СТАВКА НАЛОГОВ	ПЕНАЛЬТИ К МОРАЛИ
10%	-1%
20%	-4%
30%	-9%
40%	-16%
50%	-25%
60%	-36%
70%	-49%
80%	-64%
90%	-81%
100%	-100%

своими делами, и вдруг откуда ни возьмись появляется Drengin Empire и объявляет, что вы являетесь низшей расой и должны быть уничтожены. Неприятно, не правда ли?..



На ранних стадиях игры, когда все цивилизации стремятся как можно быстрее колонизировать самые лучшие планеты, не тратьте драгоценное время на постройку кораблей-колоний – используйте лизинг.



Минорные расы могут служить отличными источниками дохода – можете не сомневаться, они никогда не используют эти мощные звездолеты против вас...

МАНИПУЛЯЦИИ С МОРАЛЬЮ

Чтобы гарантировано выиграть выборы, вам нужна поддержка всего лишь половины населения, поэтому не нужно стремиться по максимуму поднимать мораль граждан. До тех пор, пока 50% жителей вас любят, можете вообще не забивать себе этим голову. Заманчивым вариантом может показаться временное снижение налогов с целью поднять свою популярность, но имейте в виду – побочные поблажки развращают жителей, они начинают желать еще больших послаблений и крайне болезненно реагируют на любые последующие попытки заставить их заткнуть пояса. Снизив налоги, а потом резко повысив их, вы сделаете своих подданных КРАЙНЕ несчастными!

ОТНОШЕНИЯ С СОСЕДЯМИ
Всегда старайтесь первым предложить своим соседям торговые отношения и как можно быстрее изучайте технологию Deflector. Хорошая оборона в сочетании с активной торговлей поможет вам избежать войны на ранних стадиях игры.

В GC ваши дипломатические отношения с другими расами зависят от следующих основных факторов:

✦ **Военная мощь.**

Речь в данном случае идет не о простом сравнении флотов.

Искусственный дипломат,

даже обладая слабым флотом, всегда сможет избежать войны, заставляя другие расы воевать друг с другом. Если Drenjin начинают вести себя совсем уж нагло, используйте все свои дипломатические возможности, чтобы склонить к войне с ними другие развитые цивилизации. Поверьте, Drenjin сразу станет не до вас, когда над их планетами повиснут гредноуты Altarian и Torrian...

✦ **Интенсивность торговли.** Торговля с любой цивилизацией автоматически улучшает отношения с ней. Если половина экономики Drenjin зависит от торговли с вашей империей, то они дважды подумают, прежде чем начинать с вами войну. Повысить эффективность торговли с той или иной расой можно, совершенствуя звездные базы на маршрутах ваших торговых кораблей.

✦ **Моральный облик.** На первый взгляд, самым простым и эффективным путем к победе в *Galactic Civilizations* может показаться «путь зла», но имейте в виду – ваша дипломатическая жизнь превратится при этом в настоящий ад. Став слишком злым, нужно быть готовым к тому, что все добрые расы объединятся против вас. А на поддержку других злых цивилизаций рассчитывать, увы, не приходится...

✦ **Тактическая ситуация.** AI в GC ведет себя как человек, и он прекрасно осведомлен об уповках, традиционно применяемых живыми игроками в борьбе против компьютера. Сконцентрировав мощный флот у планеты своего «союзника», вы вполне можете нарваться на его внезапный превентивный удар. Аналогично обстоят дела при постройке наступательных звездных баз.

✦ **Культурный барьер.** Шпионство – единственный способ узнать традиции и обычаи той или иной расы. Незнание традиций увеличивает вероятность возникновения всевозможных дипломатических инцидентов.

Четыре способа победить

Теоретически в большинстве современных стратегий к победе можно прийти разными способами. Но как правило, начав игру, ты очень быстро понимаешь, что все пути, кроме военного, или крайне занудны, или неэффективны.

К счастью, GC является приятным исключением из этого правила. Помимо чисто военного выигрыша, вы можете добиться политической, технологической и даже культурной победы. Сейчас мы более подробно разберем каждый из перечисленных вариантов.

✦ **Военная победа.** Перебейте всех, да и дело с концом.

✦ **Культурная победа.** Чтобы выиграть таким способом, вы должны распространить свое влияние на 90% секторов и быть в мире с другими цивилизациями. Старайтесь захватить контроль над галактическими ресурсами и стройте по всей галактике базы с модулями Cultural Magnification. Кроме того, есть несколько Чудес, способных существенно увеличить ваше культурное влияние. Изучайте Communication Theory, Interstellar Business, и в конце этого пути вы обнаружите целую россыпь «культурологических» технологий.

✦ **Технологическая победа.** Главное условие такой



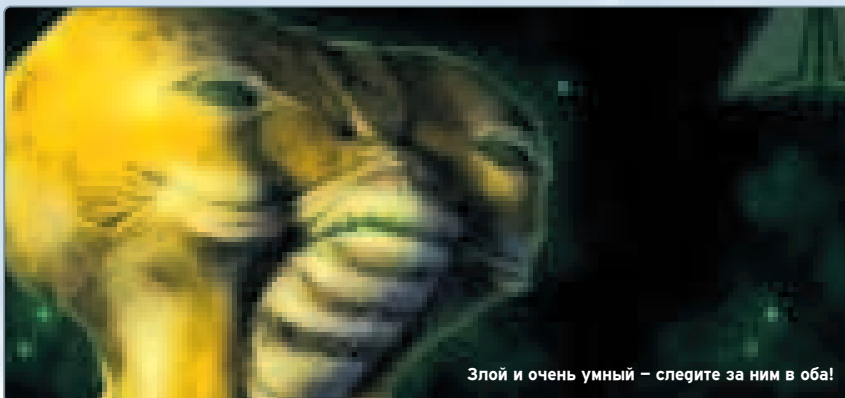
Некоторые формы правления более выгодны с точки зрения производства, но, как правило, при них труднее поддерживать население в счастливом состоянии.



Мы торгуем с Torrians, которые воюют с Drenjin, но мы при этом дружим с Drenjin, а воюем с Arceans, а Arceans дружат как с Torrians, так и с Drenjin... Дипломатия в *Galactic Civilizations* – весьма непростая штука.

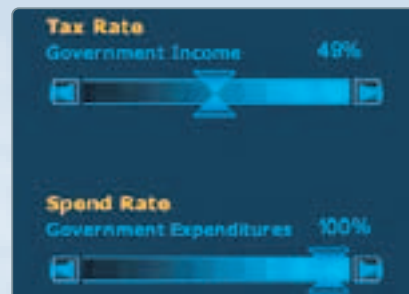


В маленьком квадратике рядом с номером сектора показано влияние в нем различных цивилизаций.

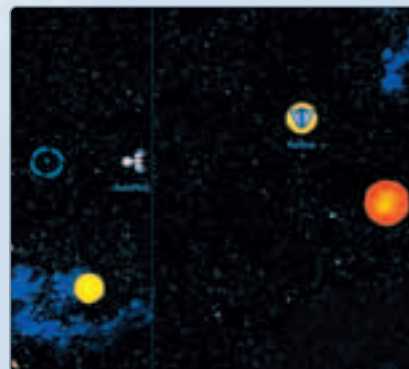


Злой и очень умный – следите за ним в оба!

победы – быть со всеми в мире. Кроме того, вам придется по полной программе использовать все имеющиеся дипломатические и технологические рычаги. Дело в том, что даже если вы и пребываете в мире с другими цивилизациями, нет никакой гарантии, что какая-нибудь раса не отеснит вас на второе место. Поэтому главная задача – постоянно поддерживать выгодный вам баланс сил в галактике. Дарите корабли, деньги и



Чрезмерное снижение ставки налогов (когда мораль превышает 50%) равносильно выбрасыванию на ветер денег и ресурсов.



Чтобы выиграть, вы должны захватывать ресурсы и пригодные для жизни планеты быстрее, чем ваши соперники.



Иногда самый эффективный способ разобраться с противником – заплатить кому-нибудь, чтобы он сделал это за вас.



Злой и очень умный – следите за ним в оба!

технологии слабым цивилизациям, которым грозит реальная опасность быть раздавленными более сильными соседями, – пусть они продержатся как можно дольше. Старайтесь контролировать все технологические ресурсы, не жалейте тяжелых кораблей в подарок расам, воюющим с теми, кто уже захватил или пытается захватить важный для вас технологический ресурс.

✦ **Политическая победа.** Этот путь на практике ока-



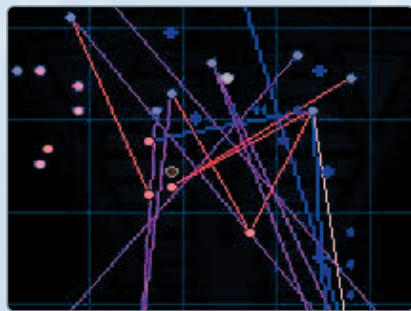
С помощью пропаганды можно убедить подданных в собственном величии.



На что только не приходится идти, чтобы довести до других цивилизаций простую мысль, что Люди – это высшая раса.



Планеты, конечно, можно захватывать силой. Но куда более выгодно (и приятно!) переманивать их на свою сторону благодаря подавляющему культурному превосходству.



Линкоры и Звезды Смерти – это здорово, но для достижения окончательной победы намного важнее грамотно проложенные торговые маршруты.

ИНТЕРЕСНО В СЕТИ

Galactic Civilizations открывает широчайшие возможности для изготовления пользовательских могов. Вы можете создавать собственные технологии, корабли, резолюции Объединенных Планет и т.д. и пополнять своими творениями библиотеку могов на официальном сайте игры. Подробные инструкции по изготовлению могов можно найти по адресу: www.galciv.com/forum.asp?BID=GM.



Не надейтесь, что соседи будут спокойно взирать на то, как в их пространство входят ваши боевые корабли!

ИГРОК	ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ ДРУГ/ВРАГ	НАИБОЛЕЕ ВЕРОЯТНОЕ ОТНОШЕНИЕ
Злой	Злой	Он один из нас, но доверять ему не следует.
Злой	Нейтральный	Доверять ему не следует.
Злой	Добрый	Чертов святоша! Уничтожить его, да и дело с концом...
Нейтральный	Злой, Нейтральный, Добрый	Он мне безразличен.
Добрый	Злой	Должен быть уничтожен любой ценой!
Добрый	Нейтральный	С ним можно общаться, но соблюдая осторожность.
Добрый	Добрый	Потенциальный союзник.

УРОВНИ АГРЕССИВНОСТИ	РЕЗУЛЬТАТ
Пассивный	Редко обращает внимание на вашу военную мощь.
Не очень агрессивный	Иногда обращает внимание на вашу военную мощь.
Достаточно агрессивный	Постоянно имеет в виду вашу военную мощь.
Оголтелый милитарист	Следит за вашей военной мощью даже сейчас, когда вы выключили компьютер и читаете журнал.

зывается значительно сложнее, чем может показаться на первый взгляд. Сгепайте все расы своими союзниками – и победа у вас в руках. Легко? Да, очень легко, если не считать того, что для заключения союза ваши дипломатические отношения должны быть весьма «близкими». А для того чтобы этого добиться, придется долго-долго торговать и все время дарить посылки «подарки». Наличие мощного флота, кстати сказать, тоже весьма способствует улучшению отношений... Кроме того, вам потребуется технология Alliances. Эффективная торговля требует тщательного планирования торговых путей – никогда не посылайте транспортные корабли наобум, а прокладывайте удобные маршруты, вдоль которых имеются звездные базы с модулями, улучшающими торговлю. Убедитесь, что начальной и конечной точками транспортного корабля являются планеты с высокой численностью населения.

Как правило, имеет смысл еще до начала игры определиться с тем, какой конкретно победы вы хотите добиться. Но не следует рассчитывать, что для выигрыша вам будет достаточно соответствующим образом настроить стартовые параметры своей цивилизации – это необходимое, но отнюдь не достаточное условие.

Добро и зло

Изначально Люди являются нейтральной цивилизацией. Доброта и злобность рас измеряются по специ-

альной шкале от 1 (дьявольская) до 100 (ангельская). Соответственно, нейтральная раса имеет рейтинг 50. В ходе игры происходят различные события, и действия игрока увеличивают или уменьшают рейтинг возглавляемой им империи. Например, превращение избыточного населения в еду расценивается как злой поступок...

При этом нужно иметь в виду, что быть добрым – вовсе не означает полностью воздерживаться от каких-либо военных действий. Вспомните нашу историю – в ней полно примеров, когда «хорошая» страна отправляла войска куда-нибудь на другой конец земного шара, чтобы свергнуть тоталитарный режим... или еще с какой-нибудь благой целью. В общем и целом вероятность военных действий определяется уровнем агрессивности конкретной расы, и у злых цивилизаций она значительно выше, чем у добрых. Чтобы узнать Aggression Level любой инопланетной расы, кликните на кнопку Info на экране переговоров.

В заключение

Выражаем надежду, что, прочитав данный материал, вы осознали, какое это непростое дело – стать владыкой галактики. А тех, кому наших советов покажется недостаточно, мы отсылаем на сайт www.galciv.com – там вы найдете огромное количество хитов, хитрых трюков и практических рекомендаций. Удачи!

ВЫСОКОЕ ИСКУССТВО ВОИНЫ И ВОРГЕЙМЫ ОТ ДЖОНА ТИЛЛЕРА

Дай Люо

Вы постоянно встречаете в нашем журнале обзоры классических плоских воргеймов, вы с ужасом рассматриваете их скриншоты и не можете понять, как наши корреспонденты умудряются в ЭТО играть, не повесившись от скуки и тоски... Ниже приводятся несколько советов, которые, возможно, помогут вам открыть для себя удивительный мир походовых гексагональных исторических стратегий.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Купите себе книгу. Если хотите – на военно-историческую тему, но, в принципе, это неважно, главное – чтобы у вас под рукой была какая-нибудь книга. Кроме того, можете включить телевизор, радио или запустить на компьютере пасьянс «Солитер»... Нужно, чтобы вас что-нибудь достаточно сильно раздражало и не давало уснуть – а иначе вы рискуете ткнуть носом прямо в клавиатуру и повредить ее. Раздражитель особенно важен, когда по сюжету игры вы принимаете участие в масштабных исторических битвах, в которых каждый ход AI занимает порядка 30 минут...



2

БЕЗНАДЕЖНОСТЬ – ЭТО КРУТО!

Самые интересные сценарии – это те, в которых, по замыслу автора, у вас заведомо нет никакого шанса выиграть. Безнадежные сценарии – единственный способ сгепать воргейм от Джона Тиллера интересным (при игре против AI). Возьмите самый несбалансированный сценарий и играйте за слабейшую сторону. Да, ваш враг будет обладать подавляющим тактическим преимуществом, но не бойтесь – он никогда им не воспользуется. В течение нескольких последующих часов вы сможете спокойно, методично уничтожать его гигантскую армию. Нельзя сказать, что это очень веселое занятие, но любители альтернативной истории получат истинное наслаждение, разгромив советский механизированный корпус всего лишь одной дивизией СС...

ДРУЗЬЯ

Если вы – один из тех счастливых, у которых есть друзья, не страшась сгепать вместе с вами шаг в захватывающий мир воргеймов, то игры Джона Тиллера доставят вам истинное наслаждение. В большинстве из них можно играть по e-mail или через прямое TCP/IP-соединение, но я лично рекомендую электронную почту – вряд ли у вас хватит сил просидеть пять-шесть часов кряду, чтобы сыграть самый маленький и простенький сценарий. К сожалению, люди, готовые составить нам компанию в классический воргейм, не менее редки сегодня, чем хорошие игры по вселенной *Star Trek*. А если вам невероятно повезет, и вы найдете такую девушку, то немедленно женитесь на ней! На правах брачного объявления: автор этих строк предлагает свою руку, сердце и вечную любовь даме, согласной по доброй воле день и ночь играть с ним в исторические воргеймы.



3



4

ИЗУЧЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ

В любом воргейме, чтобы добиться успеха, необходимо понять боевую систему, на основе которой он создан. ВСЕГДА перед началом игры читайте мануал, т.к. даже игры, разработанные одним и тем же дизайнером, могут очень сильно отличаться друг от друга. Например, в тех воргеймах Джона Тиллера, где моделируются сражения начала эры пороха, юниты могут стрелять даже после того, как они израсходовали все свои Movement Points, а в играх, посвященных современным войнам, Movement Points тратятся как на перемещение, так и на стрельбу. И попытка играть в эти воргеймы по одним и тем же правилам ни к чему хорошему не приведет.

ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ ОСНОВЫ СТРАТЕГИИ

Военные доктрины всех современных стран зиждутся на двух основных принципах: внезапности и численном превосходстве. При игре против живого человека необходимо тщательно изучить стратегическую карту. Вы должны постараться подобраться к врагу незамеченным или, по крайней мере, почти незамеченным. Нападайте, когда противник меньше всего этого ожидает, и всегда имейте минимум трехкратное численное превосходство на участке атаки. Попытка распределить силы по всей линии фронта и быть сильным везде приведет лишь к тому, что вы будете везде одинаково слабым. А создание превосходства на решающем участке позволит вам снять фланг противника или прорвать его фронт, разделить его войска и разгромить их по частям.



5

Как это делается...

ПРОНИКАЕМ В ТЫЛ ВРАГА В BATTLEFIELD 1942

Пособие для тех, кому лень играть честно. Чет Фалишек и Эрик Уольпо

Всегда здорово проникнуть в тыл врага и захватить его флаг, не правда ли? Во-первых, это позволяет вашей команде обрушиться на противника сразу с двух сторон, а во-вторых, открывает ей доступ к дополнительным танкам, джипам и самолетам.



1

ПРЕОДОЛЕНИЕ ГОР

Зачастую, чтобы попасть в тыл врага, приходится долго карабкаться по горам, причем если спускаться с них невнимательно, то можно потерять изрядный процент здоровья. Чтобы не разбиться на крутых склонах, встаньте на краю обрыва, повернитесь в одну и в другую сторону, а затем сделайте маленький шаг вперед. Начав неуправляемо скользить, сделайте шаг вверх – это замедлит спуск. Главное здесь – избегать крутых обрывов и полетов в воздухе.



3

ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА ДЛЯ ЖИВЫХ РАКЕТ

Данный вариант классической схемы «живая ракета» можно осуществить на двухместном бомбардировщике Фашистов. Один игрок (назовем его «оператор пусковой установки») поднимает другого игрока («ракету») на нужную высоту и доставляет в «точку сброса». Затем он возвращается на аэродром, берет следующую «ракету» и т.д. Такая тактика позволяет напасть бесперебойный заброс солдат в тыл врага через весь уровень.



2

ЖИВАЯ РАКЕТА

Данный трюк требует определенной тренировки, но если вы его освоите, то в вашем распоряжении окажется самый быстрый, самый незаметный, самый виртуозный, а главное – самый приятный способ проникновения в тыл врага. Заранее приготовьтесь, что разозленные соперники будут обвинять вас в читерстве! Прежде всего нам потребуется самолет. Оторвавшись от ВПП, набирайте высоту, кружа по спирали над безопасной территорией, – через 20-30 секунд земля должна скрыться из виду. Сориентируйтесь по карте и летите в точку назначения. Доплыв туда, прыгайте вниз. Не открывайте парашют! Повернитесь лицом к предполагаемой точке приземления и нажмите клавишу, отвечающую за движение вперед. Через несколько секунд свободного полета ваш персонаж должен начать орать – это знак, что все идет нормально. Не обращайте внимания на вопли и сосредоточьтесь на нахождении оптимального места для посадки. Открывайте парашют за секунду до того, как коснетесь земли, и тогда персонаж не получит никаких повреждений.



4

ЖИВАЯ СУПЕРРАКЕТА

Еще одна, весьма зрелищная вариация схемы «живая ракета». Если с помощью высочайшего мастерства или – что более вероятно – редчайшего везения вам удастся приземлиться прямо в танк или джип, то парашют можно вообще не открывать. Все что требуется – это нажать клавишу Use в момент соприкосновения с транспортным средством, и персонаж окажется за рулем, не получив никаких повреждений. В результате вы одним выстрелом убиваете трех зайцев: переноситесь на другой конец карты, избегаете повреждений и оказываетесь во вражеской боевой машине. Тренируйтесь, и победа будет за вами!

Как это делается...

ИГРА ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ НА ДОМУ

Геймерские вечеринки. **Джоэл Дарэм**

Играть через Интернет, конечно, здорово – при условии, что вы смогли найти сервер с приемлемым пингом. Но даже в этом случае, чтобы общаться с другими игроками, вы вынуждены или печатать свои сообщения на клавиатуре, или использовать неудобные и нестабильно работающие системы голосовой связи.

Но ведь имеется еще один способ организовать многопользовательскую партию – способ, при котором никогда не бывает лага, при котором вы можете свободно общаться с противниками и наблюдать их страдальческие лица в момент, когда вы убиваете их персонажей прицельным выстрелом в голову... Проведя определенные подготовительные мероприятия, вы вполне способны организовать игру через LAN у себя на дому. Вы можете пригласить к себе двух-трех близких друзей или же поместить в Интернете приглашение для всех желающих – в любом случае, такая вечеринка подарит вам ни с чем не сравнимые игровые впечатления в сочетании с живым общением с партнерами и оппонентами!

Чтобы устроить крутую LAN-вечеринку, вы должны всего лишь выполнить 10 простых действий.



1 СПЛАНИРУЙТЕ МЕРОПРИЯТИЕ

Насколько масштабной будет вечеринка? Собираетесь ли вы пригласить нескольких близких друзей, или кучу совершенно незнакомых людей? Собираетесь ли вы давать победителям призы? Если да, то на какие деньги их покупать? Кстати, если планируется большое мероприятие, то у вас есть реальный шанс получить спонсорскую поддержку от таких производителей игрового железа, как ATI или Nvidia. Другой вариант – ввести небольшую плату за участие, чтобы приобрести призы и покрыть собственные расходы. Обязательно продумайте все эти вопросы, прежде чем делать первый телефонный звонок!

ВЫБЕРИТЕ ИГРЫ

Решите, в какие игры вы и ваши гости будут играть, и поставьте в известность всех участников. Это решение нужно принять как можно раньше, чтобы ваши гости имели возможность в случае необходимости прикупить недостающие игры, а также, если вы планируете небольшую вечеринку, чтобы они могли внести свои предложения по ассортименту игрушек. Понятно, что *Quake* и *Unreal Tournament* будут обязательно присутствовать в вашей программе, но ведь помимо них существует еще масса весьма любопытных тайтлов. Например, при игре через LAN во всей своей красе раскрывается *Rogue Spear* и другие тактические шутеры. Кроме того, не следует забывать о популярных риап-тайм стратегиях вроде *Command & Conquer: Generals* и *WarCraft III*.



ПРОИНСТРУКТИРУЙТЕ ГОСТЕЙ

Разъясните людям, что они должны принести с собой. Каждый участник должен иметь наушники, ибо находиться в комнате, где одновременно работают два десятка колонок, – сущее мучение. Убедитесь, что у каждого участника в компьютере установлена сетевая карта. Сообщите им параметры сети, которую вы собираетесь создать, чтобы машины всех игроков были надлежащим образом настроены. Продумайте все до мелочей, вплоть до мышных ковриков – вы сами их обеспечите или же гости должны приносить свои?



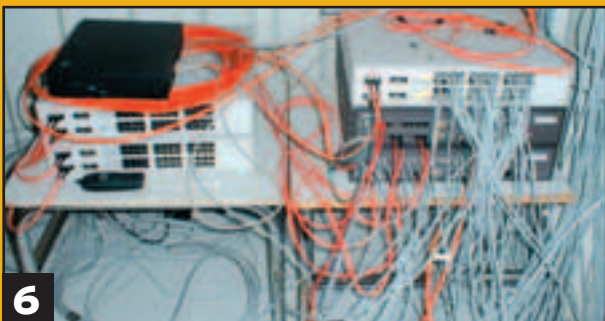
4 НАЙДИТЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Помещение для вечеринки должно быть достаточно просторным. Если вы собираетесь пригласить к себе нескольких друзей, то сойдет и комната в вашей квартире. Если же вы планируете крупное мероприятие, то вам придется снять конференц-зал в ближайшей гостинице. Сообщите персоналу гостиницы, сколько людей вы ждете – и они помогут вам выбрать подходящее помещение. Чтобы найти зал подешевле, не поленитесь обойти несколько гостиниц.

ОБЕСПЕЧЬТЕ ПОСАДОЧНЫЕ МЕСТА

Обязательно позаботьтесь о столах и стульях. В случае небольшой домашней вечеринки стульев с вашей кухни должно хватить. Но если вы собираетесь устроить крупное мероприятие, то столы и стулья придется брать напрокат. Откройте любую газету объявлений и найдите компанию, сдающую напрокат оборудование для вечеринок. Лучше всего брать 2,5-метровые складные столы и складные стулья. За каждым из таких столов можно усадить 6-8 человек.





6

ЗАПАСИТЕСЬ ПРОВОДАМИ

Заранее приобретите все сетевое и электрическое оборудование. Вам потребуется достаточное количество сетевых хабов, разъемов, удлинителей и кабелей.



8

ЗАПАСИТЕСЬ ЕДОЙ

Закупите достаточно количество закусок и напитков. Если к вам приходят несколько друзей, то просто попросите их принести с собой газировку и чипсы. В случае массовых мероприятий заранее запаситесь достаточным количеством еды. Зачастую имеет смысл просто заказать на всех пищу.



7

ПОДКЛЮЧИТЕСЬ

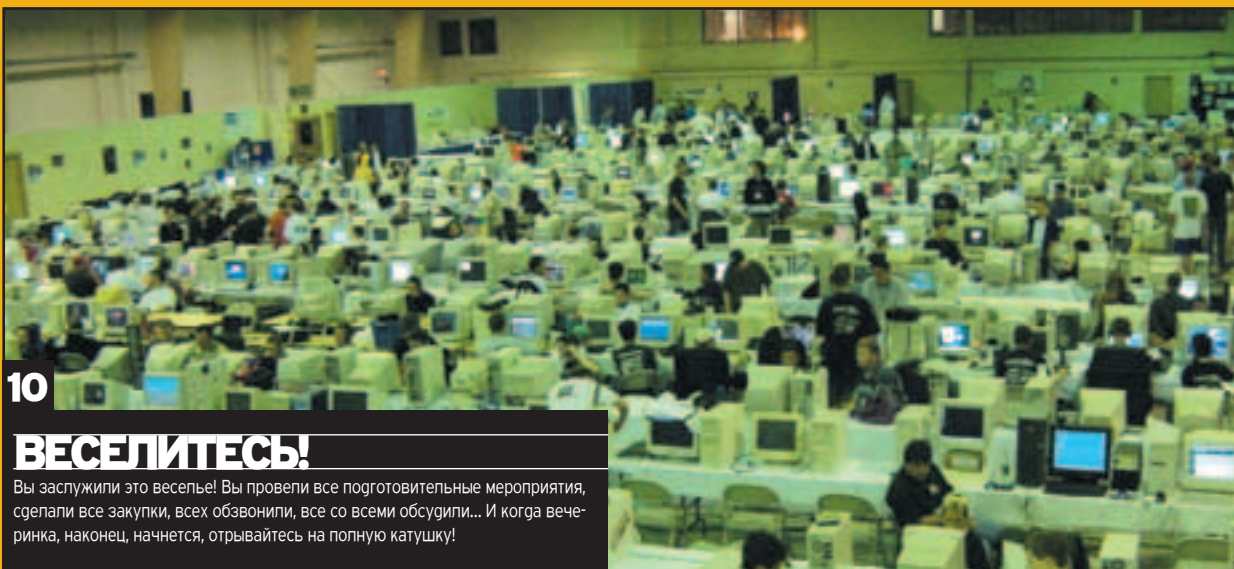
Смонтируйте все оборудование и запустите сеть. Очень важно включить систему и протестировать ее до прихода гостей, чтобы иметь возможность в спокойной обстановке устранить все возникающие проблемы. Протяните кабели ко всем посадочным местам. Если вы планируете играть через выделенный сервер (оптимальный вариант), то заранее установите на нем все программы и убедитесь, что они работают нормально.



9

НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ПРО ОТДЫХ

Рубитесь в *Quake* до зари – но не дольше! Зачастую LAN-вечеринки длятся по несколько дней кряду, и народ играет «от заката до рассвета». Если у вас дома сидят несколько друзей, то вы можете просто уложить их на диваны, но в случае массовых мероприятий вам придется озаботиться съемом комнат для гостей – как правило, гостиницы в таких случаях дают большие скидки.



10

ВЕСЕЛИТЕСЬ!

Вы заслужили это веселье! Вы провели все подготовительные мероприятия, сделали все закупки, всех обзвонили, все со всеми обсудили... И когда вечеринка, наконец, начнется, отрывайтесь на полную катушку!

Тестирование: Графические платы

Игры – двигатель прогресса! Мы испытали 13 графических плат и спешим поделиться своими открытиями с тобой, читатель. Сначала мы рассмотрим платы на основе графических процессоров (ГП) фирмы ATI, а затем перейдем к изделиям с ГП NVIDIA. **Олег Денисов, Сергей Назаров**



Флагманская модель ATI RADEON 9800 PRO 128MB отлично справляется с анизотропной фильтрацией.

ATI RADEON 9800 PRO 128MB

Равняемся на командира.

1 RADEON 9800 PRO 128MB – это эталонная плата с 128 Мбайт видеопамятью на основе флагманского графического процессора семейства RADEON (модели 9800 PRO), изготовленная его производителем, компанией ATI. И уж коль скоро большинство поставщиков графических плат ограничиваются эталонной конструкцией, не внося в нее никакой «отсебятины», ознакомься с ней поближе, геймер.

RADEON 9800 PRO 128MB оснащена гнездом AGP 8X, тремя внешними разъемами (аналоговый VGA-выход, цифровой выход DVI-I и ТВ-выход S-Video) и дополнительным разъемом питания. Вентилятор на небольшом ребристом радиаторе в форме ромба работает очень тихо, его почти не слышно. Системы температурного контроля нет, но она и не нужна вследствие умеренного тепловыделения. В целом эта компактная, легкая, аккуратная и малопыляющая плата производит очень приятное впечатление.

Тактовые частоты ядра и видеопамяти (заводские установки) на протестированном образце оказались немного занижены – 378,0 и 675,0 МГц вместо рекомендуемых для ГП RADEON 9800 PRO 380 и 680 МГц.

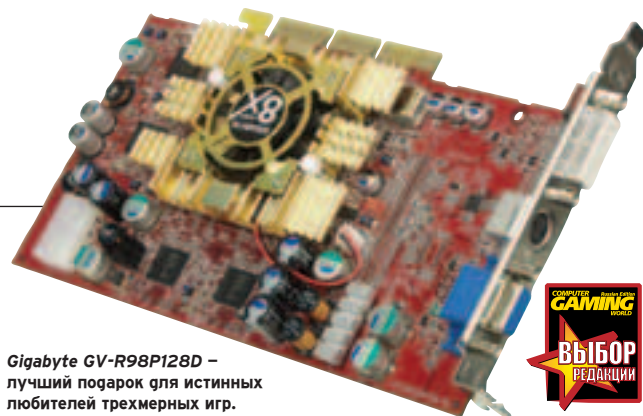
А теперь сравним RADEON 9800 PRO 128MB с ее главным конкурентом из лагеря NVIDIA – эталонной моделью GeForce FX 5900 Ultra 256MB. При отключенных ФС и АФ (см. «Что такое АФ и ФС») обе платы продемонстрировали примерно одинаковые результаты в игровых тестах из пакета 3DMark03 при всех разрешениях – как следствие, интегральные показатели 3DMark03 для обеих моделей были также на одном уровне. В игре *Serious Sam* плата NVIDIA вышла вперед при разрешениях 1024x768 и 1280x1024, но незначительно – на 10%, тогда как при разрешении 1600x1200 производительность обеих моделей была одинаковой.

Поскольку ATI и NVIDIA используют разные алгоритмы ФС и АФ, мы сравнивали производительность плат в режимах, обеспечивающих примерно одинаковое качество изображения. Оказалось, что в тестах 3DMark03 и *Serious Sam* в режимах ATI ФС 6X и NVIDIA ФС 8X плата ATI в целом работает быстрее – иногда почти вдвое, но в некоторых случаях может проигрывать до 15%. Что же касается режимов ATI ФС 4X и NVIDIA ФС 6X, то здесь плата ATI стабильно обгоняла соперницу – с превосходством от 10 до 100%!

Таким образом, без ФС и АФ небольшое преимущество на стороне платы NVIDIA. При включении ФС одинакового качества плата ATI работает значительно быстрее. Выбирай, мудрый геймер, как для тебя важнее?

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: ATI URL: www.atitech.com ЦЕНА: \$480

ВЕРДИКТ



Gigabyte GV-R98P128D – лучший подарок для истинных любителей трехмерных игр.



Быстрая, как ветер, мощная, как трактор.

2 Будучи построена на основе самого мощного ГП фирмы ATI (RADEON 9800 PRO), плата GV-R98P128D предназначена истинным любителям реалистичных игр. Пожалуй, главная ее конструктивная особенность – ребристый радиатор довольно оригинальной формы с забавной защитной крышкой над вентилятором. Радиатор окрашен в ярко-золотистый цвет, который очень эффектно оттеняет темно-красную текстолитовую основу.

Для подключения внешних устройств предусмотрены аналоговый VGA-выход, цифровой выход DVI-I и ТВ-выход S-Video. Тактовые частоты ядра и видеопамяти GV-R98P128D равны соответственно 378 и 675 МГц.

Помимо самой платы, в комплект поставки GV-R98P128D входят два видеокабеля (композитный и S-Video), два видеопереходника (S-Video – композитного сигнала и DVI-I – VGA), руководство пользователя, драйверы, программный DVD-проигрыватель CyberLink PowerDVD XP и игры *Heavy Metal F.A.K.K.*, *Serious Sam – The First Encounter*, *Motocross Mania*, *Need For Speed High Stakes* и *ON 4x4 EVO 2*.

В тестах на скорость работы GV-R98P128D продемонстрировала отличные результаты, успешно соревнуясь с эталонной платой NVIDIA на основе самого мощного ее ГП (GeForce FX 5900 Ultra) и значительно обогнав ее в ФС-режимах и ресурсоемких режимах АФ-ФС. Учтя щадящую для графической платы высшего класса цену (430 долларов), мы присвоили плате GV-R98P128D знак «Выбор редакции» и считаем ее лучшей среди протестированных моделей высшего класса.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Gigabyte Technology URL: www.gigabyte.ru ЦЕНА: \$430

GIGABYTE GV-R98P128D

ВЕРДИКТ

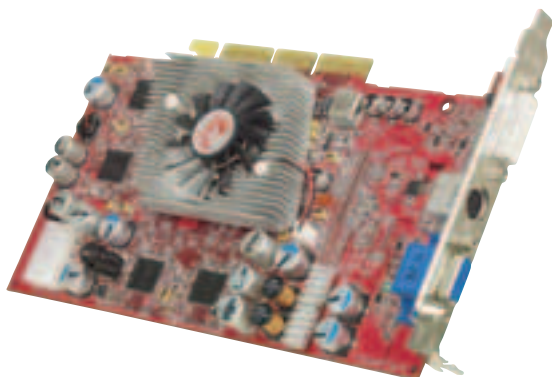


SAPPHIRE ATLANTIS 9800 PRO 128MB

Сапфир сияет и манит.

3 Специалисты компании Sapphire не стали ломать голову над усовершенствованием платы, в точности скопировав эталонную конструкцию ATI RADEON 9800 PRO 128MB. Комплект поставки Atlantis поражает тебя, рачительный хозяин – в него входят руководство пользователя, драйверы, программный DVD-проигрыватель CyberLink PowerDVD XP, игры *Return to Castle Wolfenstein* и *Soldier of Fortune II*, два видеокабеля (композитный и S-Video) и два переходника (S-Video – композитного сигнала и DVI-I – VGA).

Тщательное сравнение скриншотов одних и тех же игровых сцен при максимальном уровне ФС (6X для Atlantis и 8X для ее конкурента GeForce FX 5900 Ultra 256MB) показало



Sapphire Atlantis 9800 Pro 128MB – вариант для привередливых геймеров.

ВЕРДИКТ ★★★★★

по, что в этом случае обе платы обеспечивают примерно одинаковое качество изображения. Сравнив качество изображения в режиме с максимальным уровнем АФ (16Х для Atlantis и 8Х для GeForce), мы пришли к неожиданному результату – первая выдала более четкую картинку! После снижения уровня АФ у Atlantis до 8Х качество изображения обеих плат сравнялось. В обоих случаях плата NVIDIA в целом обогнала с преимуществом до 30%, но иногда Atlantis 9800 Pro 128MB была впереди – с отрывом до 50%!

Пожалуй, разработчики Atlantis сумели найти отличный баланс между качеством изображения и скоростью работы. Пусть эта плата обласкает эстетствующих и пижонистых геймеров!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Sapphire** URL: www.sapphiretech.ru ЦЕНА: \$460

Плата RADEON 9600 PRO – крепкий средний уровень.



ATI RADEON 9600 PRO

Золотая середина.

4 RADEON 9600 PRO – это еще одна эталонная плата от ATI, предоставленная нам для испытаний. Она построена на базе одноименного ГП, который относится к процессорам золотого среднего класса, оснащена памятью объемом 128 Мбайт и тремя выходами (VGA, DVI-I и S-Video). Отметим, что тактовые частоты ГП и видеопамяти у протестированного образца были немного ниже номинальных – 398,3 и 594,0 МГц вместо 400 и 600 МГц.

Микросхема ГП охлаждается небольшим простеньким радиатором с маломощным вентилятором. Разъем дополнительного питания не впаиван, хотя разводка проводников для него есть.

С помощью драйверов ATI Catalyst на этой плате можно включить ФС уровня 2Х, 4Х, 6Х и АФ уровня 2Х, 4Х, 8Х, 16Х во всех разрешениях вплоть до 1600x1200. Удобен и переключатель Performance/Quality, с помощью которого легко включить/выключить АФ и индикацию максимального разрешения, при котором будут работать установленные уровни ФС и АФ.

Таблица №1. Графические процессоры ATI и NVIDIA.

ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР	Потребительский класс (на момент выпуска)		
	Высший	Средний	Начальный
ATI, объявлены в 2003 г.	RADEON 9800 PRO RADEON 9800	RADEON 9600 PRO RADEON 9600	RADEON 9200 PRO
ATI, объявлены в 2002 г.	RADEON 9700 PRO RADEON 9700	RADEON 9500 PRO RADEON 9500	RADEON 9000 RADEON 9000 PRO
NVIDIA, объявлены в 2003 г.	GeForce FX 5900 Ultra	GeForce FX 5600 Ultra GeForce FX 5600	GeForce FX 5200 Ultra GeForce FX 5200
NVIDIA, объявлены в конце 2002 г.	GeForce FX 5800 Ultra GeForce FX 5800	–	–
NVIDIA, объявлены в начале 2002 г.	GeForce4 Ti 4600 GeForce4 Ti 4400	GeForce4 Ti 4200 GeForce4 MX 460	GeForce4 MX 440 GeForce4 MX 420

ЧТО ТАКОЕ АФ И ФС

Если сделать скриншот практически любой сцены из 3D-игры и просмотреть его с увеличением, то на границах наклонных линий можно заметить зазубрины – этот эффект называется *aliasing*. Причина его в том, что экран монитора разбивается по горизонтали и вертикали на множество мелких квадратов (пикселей), которые закрашиваются тем или иным цветом. И если в игре нужно нарисовать линию под углом к горизонтали или вертикали (например, проложить Великую китайскую стену под кровать), то на стене образуется лесенка из зазубрин. Для борьбы с зазубриностью применяется техника фильтрации-сглаживания (ФС), сильно увеличивающая объем вычислений в ГП.

Изображения трехмерных объектов моделируются с помощью двумерных текстур, которые накладываются на трехмерные каркасы, придавая монстрам приятный реалистичный вид. Это чем-то похоже на строительство здания – сначала ставится несущий каркас, потом на него надеваются стены. В зависимости от расстояния от наблюдателя до экранного объекта на него накладываются те или иные сходные по виду MIP-текстуры, обладающие разным разрешением. Если объект находится близко, то на него накладываются текстуры большого разрешения, если он удаляется – меньшего.

Но когда объект виден в изометрии или протягивается в перспективе (например, уходящее вдаль шоссе, лестница, кирпичная кладка), то на его разные части будут наложено несколько MIP-текстур, что приводит к различным визуальным эффектам. Во-первых, если монстр поднесет фигу прямо к вашему лицу, то пиксели, образующие текстуру кожи, увеличатся до размеров небольших квадратов, и вам покажется, что кожа выделана из шахматной доски. Для устранения этого недостатка применяют технику билинейной фильтрации (bilinear filtering), которая размывает границы пикселей текстуры и создает плавные цветовые переходы между ними.

Во-вторых, на стыке текстур разных MIP-уровней, где крупноячеистая текстура соединяется с мелкоячеистой, появляется четко различимая граница. Этот недостаток устраняется с помощью техники трилинейной фильтрации.

В-третьих, билинейная и трилинейная фильтрация в большинстве случаев обеспечивают хороший результат, но искажают изображение текстур, расположенных под острым углом. Для борьбы с этим недостатком используется анизотропная фильтрация (АФ).

В-третьих, билинейная и трилинейная фильтрация в большинстве случаев обеспечивают хороший результат, но искажают изображение текстур, расположенных под острым углом. Для борьбы с этим недостатком используется анизотропная фильтрация (АФ).

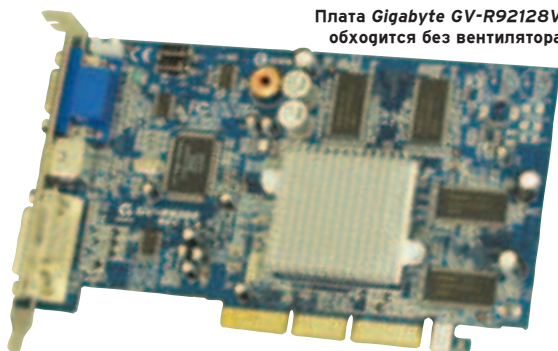
В тестах на скорость работы и качество изображения главным конкурентом RADEON 9600 PRO была, конечно, эталонная плата NVIDIA GeForce FX 5600 Ultra 128MB. Отметим, что в сложных комбинированных режимах, когда одновременно задействованы ФС и АФ, плата ATI работала значительно быстрее соперницы.

Среди моделей среднего уровня устройства на основе ГП RADEON 9600 PRO будут, пожалуй, лучшим выбором для расчетливого покупателя, желающего иметь быструю трехмерную графику без фантастических расходов. Мы награждаем плату RADEON 9600 PRO знаком «Выбор редакции» и рекомендуем ее вам, читатели. Ура!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ATI** URL: www.atitech.com ЦЕНА: \$215

ВЕРДИКТ ★★★★★

Плата **Gigabyte GV-R92128VI** обходится без вентилятора.



Это не RADEON, а «гигадаеончик».

5 Сколько ни прислушивайся, чуткий геймер, шума от платы GV-R92128VI ты не услышишь. ГП RADEON 9200 нагревается незначительно, и фирмa обошла игольчатым радиатором без вентилятора. Плата оснащена па-

мятью емкостью 128 Мбайт и тремя внешними разъемами (VGA, DVI-I и входом-выходом видеосигнала). Термоконтроль в GV-R92128VI отсутствует, но он есть в аналогичной модели GV-R92128VH. Тактовые частоты ядра и памяти протестированного нами образца GV-R92128VI практически совпадали с номинальными (соответственно 250 и 400 МГц).

В комплекте с платой, пылливый Шерлок Холмс, ты найдешь руководство пользователя, драйверы, переходник DVI-I – VGA, универсальный кабель-разветвитель для ввода-вывода композитного видеосигнала и S-Video, программный DVD-проигрыватель CyberLink PowerDVD XP и игры *Serious Sam – The First Encounter* и *Need for Speed High Stakes*.

Качество изображения при включении ФС у GV-R92128VI было немного хуже, чем у плат на основе ГП семейств RADEON 9800 и 9600 и модели Albatron FX5200U на основе ГП GeForce FX 5200 Ultra (основной соперник RADEON 9200). Зато при максимальных уровнях АФ плата GV-R92128VI давала почти столь же четкую картинку, как платы на основе более мощных и дорогих ГП ATI, а также FX5200U.

Однако GV-R92128VI серьезно отстала от FX5200U в тестах на скорость работы. Учти, любитель технических шуточек, что ГП в GV-R92128VI создавался с прицелом на драйверы DirectX 8, в то время как FX5200U вовсю использует функции DirectX 9. Так что GV-R92128VI выигрывает по цене (возрадуешь, экономный покупатель!), но проигрывает по соотношению «цена/качество» (мотай на ус, рачительный хозяин!).

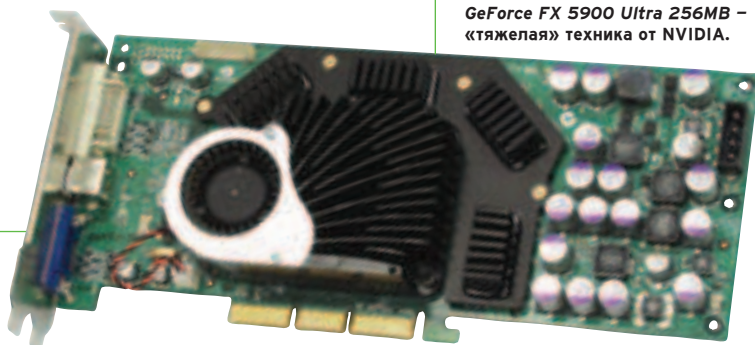
GIGABYTE GV-R92128VI

ВЕРДИКТ



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Gigabyte URL: www.gigabyte.ru ЦЕНА: \$120

GeForce FX 5900 Ultra 256MB – «тяжелая» техника от NVIDIA.



Закованный в броню рыцарь.

6 Ты помнишь, ветеран компьютерных боев, что такое GeForce FX 5800 Ultra? Этот широко разрекламированный, но так и не появившийся в массовой продаже графический процессор NVIDIA оказался слишком сложно производить (125 млн. транзисторов, в 2,5 раза больше, чем в Pentium 4!) и трудно охлаждать. Шум турбины охлаждения ГП превышал все разумные пределы. Поэтому тактовая частота следующего ГП высшего уровня – GeForce FX 5900 Ultra – была снижена, но, к сожалению, это не решило полностью отмеченной проблемы.

Протестированный нами экземпляр эталонной платы GeForce FX 5900 Ultra 256MB был оснащен не столь громоздкой и громкой подсистемой охлаждения, как модели на базе FX 5800 Ultra, однако радиатор с центробежным вентилятором по-прежнему огромный, поэтому GeForce FX 5900 Ultra 256MB занимает в компьютере два отсека для плат расширения.

Интеллектуальная система охлаждения GeForce FX 5900 Ultra 256MB самостоятельно следит за температурой ГП и текстолитовой основы и автоматически регулирует обороты вентилятора, для которого предусмотрено три скоростных режима. При работе с 3D-графикой крыльчатка разгоняется до максимальной скорости, и шум от нее, по нашему мнению, нарушает комфорт любого игрока, кроме пилота вертолетного симулятора, где грохот винтов и тряска стола, наоборот, добавляют реалистичности.

Как жажина, который любит брать, но терпеть не может отдавать, вентилятор GeForce FX 5900 Ultra 256MB очень быстро реагирует на увеличение вычислительной нагрузки и нагрев ГП, оперативно разгоняясь при запуске 3D-

игр, но крайне неохотно замедляется.

Отметим, что в GeForce FX 5900 Ultra 256MB есть микросхема Philips 7108A для ввода-вывода видео и обработки теплосигнала высокого разрешения, гнездо дополнительного питания и три разъема (VGA, DVI-I и видео). Тактовые частоты ядра ГП и видеопамати были равны соответственно 450 и 850 МГц.

При отключенных ФС и АФ GeForce FX 5900 Ultra 256MB и ее прямые конкуренты из лагеря ATI на базе ГП RADEON 9800 PRO продемонстрировали примерно одинаковые результаты в игровых тестах из пакета 3DMark03 при всех разрешениях. В игре *Serious Sam* плата NVIDIA незначительно вырвалась вперед в режимах 1024x768 и 1280x1024, тогда как при разрешении 1600x1200 производительность обеих моделей была одинаковой.

Качество ФС у всех изделий было примерно равным, но платы ATI справлялись с ФС быстрее – в некоторых случаях с более чем двукратным преимуществом! Отметим, что алгоритмы ФС и АФ, разработанные ATI и NVIDIA, работают по-разному. Сравнимое качество получается для пары режимов ФС 8X у FX 5900 Ultra и ФС 6X у плат ATI и, соответственно, для пары 6X и 4X.

Мы долго сравнивали флажманские модели ATI и NVIDIA и выяснили, что в целом по балансу качества и скорости вывода изображения GeForce FX 5900 Ultra 256MB проигрывает платам на основе RADEON 9800 PRO. Однако у модели NVIDIA есть одно очевидное преимущество – большая скорость в АФ-режимах, хотя при этом она немного теряет в качестве.

Учти, гапновидный читатель, что инженеры NVIDIA предусмотрели в ГП 5900 Ultra мощные средства для программирования блоков обработки вершин и пикселей, выходящие за рамки спецификации DirectX 9.0. Разработчики игр пока не спешат воспользоваться ими, поэтому плату GeForce FX 5900 Ultra имеет смысл приобретать на долгую перспективу, когда бюджет господствовать DirectX 10. Чувешь, чем пахнет?

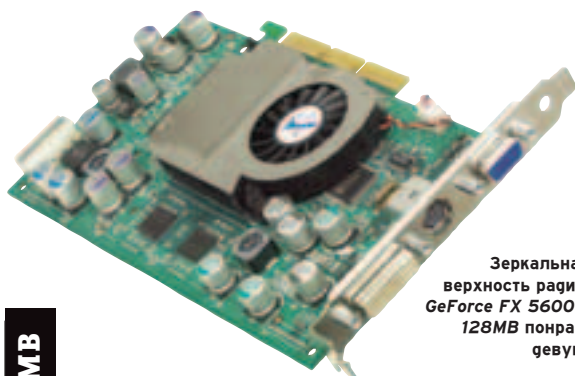
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: NVIDIA URL: www.nvidia.ru ЦЕНА: \$500

Таблица №2. Скорость графических плат (пакет 3DMark03, баллы).

ПЛАТА	Графический процессор	1024x768	1280x1024	1600x1200
ATI RADEON 9800 PRO 128MB	ATI RADEON 9800 PRO	5736	4344	3359
Gigabyte GV-R98P128D	ATI RADEON 9800 PRO	5735	4342	3370
Sapphire Atlantis 9800 Pro 128MB	ATI RADEON 9800 PRO	5727	4344	3368
ATI RADEON 9600 PRO	ATI RADEON 9600 PRO	3454	2492	1802
Gigabyte GV-R92128VI	ATI RADEON 9200	1222	853	616
NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra 256MB	NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra	5771	4473	3514
NVIDIA GeForce FX 5600 Ultra 128MB	NVIDIA GeForce FX 5600 Ultra	3002	2253	1738
AOOpen Aeolus FX5600-DV128	NVIDIA GeForce FX 5600	2648	1963	1511
MSI FX5600-VTDRI28 (MS-8912)	NVIDIA GeForce FX 5600	2671	1968	1506
Albatron FX5200U	NVIDIA GeForce FX 5200 Ultra	1951	1427	1084
ASUS V9520 VideoSuite	NVIDIA GeForce FX 5200	1486	1060	778
Albatron FX5200P	NVIDIA GeForce FX 5200	1487	1063	780
MSI FX5200-TD64 (MS-8907)	NVIDIA GeForce FX 5200	1441	1030	741

ВЕРДИКТ





Зеркальная поверхность радиатора GeForce FX 5600 Ultra 128MB понравится девушкам.

Образец неприступности.

7 Эта эталонная плата NVIDIA, относящаяся к среднему уровню, построена на базе ГП GeForce FX 5600 Ultra и оснащена 128 Мбайт видеопамью. Как и предыдущая модель, GeForce FX 5600 Ultra 128MB позволяет вводить и выводить видео и обрабатывать телесигнал высокого разрешения. Тактовые частоты ядра и видеопамью у протестированной нами модели незначительно превышали номинальные – 351 и 702 МГц вместо 350 и 700 МГц.

Главным конкурентом GeForce FX 5600 Ultra 128MB в тестах на качество изображения и скорость работы была плата ATI RADEON 9600 PRO. При отключенной ФС и АФ в игровых тестах из пакета 3DMark03 плата NVIDIA в целом отставала. В игре Serious Sam «скорострельность» обеих моделей была примерно одинаковой.

Качество ФС у обеих плат было сходным, однако при этом RADEON 9600 PRO работала значительно быстрее – в некоторых случаях более чем вдвое! В сложных режимах, когда одновременно включались ФС и АФ, плата ATI значительно опережала соперницу.

В итоге по сбалансированности качества и скорости вывода изображения GeForce FX 5600 Ultra 128MB уступила RADEON 9600 PRO. Учитывая одинаковый уровень цен, мы не станем рекомендовать плату GeForce FX 5600 Ultra 128MB от фирмы NVIDIA. Однако модели других производителей на этом ГП могут привлечь покупателей дополнительными функциями или богатым набором ПО.

Производитель: NVIDIA URL: www.nvidia.ru ЦЕНА: \$210

ВЕРДИКТ ★★★★★



Строгий черный цвет плат – визитная карточка компании AOpen.

Куда дует ветер?

8 В греческой мифологии Aeolus (Эол) – это повелитель ветров. Неудивительно, что плата AOpen украшена расфусфуренным радиатором, который дует во все стороны сразу.

Как и черная дыра, которая таит для ученых-астрономов сотни загадок, графическая плата Aeolus заставила нас поломать голову. Эта стильная черная штукovina с круглым радиатором в форме розетки на момент испытаний еще не поступила в розничную продажу, и цена на нее была неизвестна. За неопределенное количество условных единиц ты получишь три внешних видеовыхода (VGA, DVI-I и S-Video), печатное руководство пользователя, переходники DVI-I – VGA и S-Video – композитного сигнала и программный DVD-проигрыватель InterVideo WinDVD.

В игровых тестах из 3DMark03 и Serious Sam плата AOpen заметно проигрывала эталонной плате NVIDIA на основе ГП FX 5600 Ultra: от 15 до 25%. Спеговательно, Aeolus будет более выгодной покупкой в том случае, если ее цена будет хотя бы на 20% меньше цены плат на ГП FX 5600 Ultra – т.е. не превысит 170 долларов.

Что же касается ближайшего конкурента из лагеря ATI (RADEON 9600 PRO), то он оказался далеко впереди. Мы рекомендуем Aeolus тем выпендрежникам, которые намерены собрать модный компьютер с окном на боковой стенке, через которое будет видна стильная мифическая начинка.

Производитель: AOpen URL: www.aopen.ru ЦЕНА: нет данных

ВЕРДИКТ ★★★★★

Тотальный контроль.

9 Если ты, будущий директор, не можешь расслабиться и пустить дела на самотек, предпочитая все контролировать, тебе обязательно понравится плата MSI FX5600-VTDR128.

Во-первых, она оборудована подсистемой мониторинга, которая автоматически управляет скоростью вращения вентилятора. Кроме того, по идее, с помощью утилиты 3D!Turbo Experience можно следить за температурой ГП, скоростью вращения вентилятора, напряжениями питания ГП и видеопамью, а также управлять их тактовыми частотами. Однако версия утилиты, прилагавшаяся к тестируемому экземпляру FX5600-VTDR128, работала некорректно – надеемся, что в будущих версиях эта проблема будет устранена.

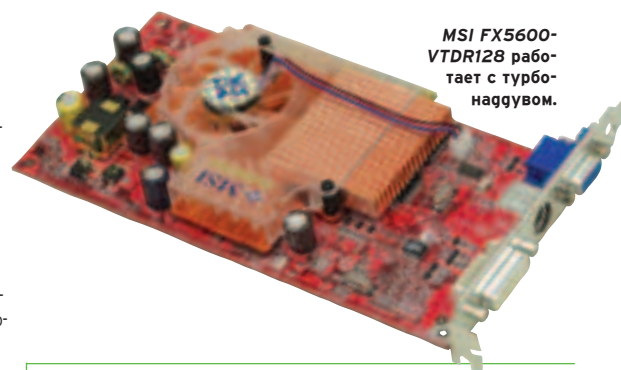
Во-вторых, помимо двух выходов на мониторы и входа-выхода видеосигнала и ТВ-приемника плата MSI оборудована ИК-датчиком. В комплект входит пульт для дистанционного управления программой MSI Media Center Deluxe II – она позволяет просматривать и записывать ТВ-передачи, проигрывать видео- и аудиодиски и видеофайлы.

В-третьих, FX5600-VTDR128 комплектуется богатейшим набором программ на 11 дисках CD-ROM, среди которых три игры, пакеты для редактирования видео и множество полезных утилит для опытного пользователя.

По производительности плата MSI, к сожалению, уступила конкурирующему графическому адаптеру ATI RADEON 9600 PRO. Но это не важно, скажем прямо: MSI FX5600-VTDR128 – идеальная основа для компьютерного мультимедиа-центра с дистанционным управлением.

Производитель: Microstar International URL: www.msi.ru ЦЕНА: \$200

ВЕРДИКТ ★★★★★



MSI FX5600-VTDR128 работает с турбо-надувом.

ALBATRON FX5200U

Просто конфетка.

10 Одно из главных достоинств этой модели – хорошо продуманная конструкция и чудный внешний вид. Радиатор оригинальной формы с вентилятором из полупрозрачного пластика выглядит весьма убедительно и почти не шумит. Цветовая гамма FX5200U подобрана на «отлично» – текстолит цвета морской волны отлично гармонирует с радиаторами золотисто-медного оттенка.



Albatron FX5200U выглядит очень серьезно и убедительно.

ВЕРДИКТ ★★★★★

FX5200U оснащена разъемом дополнительного питания и тремя видео-выходами (VGA, DVI и S-Video). В комплект поставки этой платы включается печатное руководство пользователя, драйверы, программа InterVideo WinDVD Creator, видеокабель композитного сигнала и переходник S-Video – RCA.

В тестах на скорость работы модель FX5200U разбила своего главного конкурента GV-R92128VI в пух и прах. Несмотря на более высокую цену (160 против 120 долларов), FX5200U лидировала в общем зачете по соотношению «цена/качество». Мы признали модель Albatron FX5200U лучшей игровой платой начального уровня и отметили знаком «Выбор редакции». Ее можно рекомендовать экономным геймерам и, благодаря шикарному дизайну, их родственникам для покупки в качестве подарка.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Albatron Technology URL: www.albatron.ru ЦЕНА: \$160



Плата Albatron FX5200P – выбор аскета.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Сама простота.

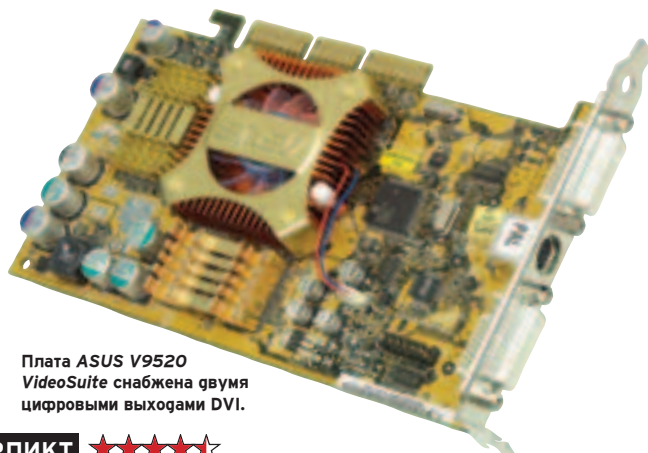
12 Эта недорогая и простенькая видеоплата начального уровня на основе ГП GeForce FX 5200 не сможет похвастаться какими-либо особыми функциями. На ней установлены три стандартных выходных разъема (VGA, DVI-I и S-Video), DDR-память объемом 128 Мбайт и внушительный алюминиевый радиатор классической прямоугольной формы без вентилятора. Подсистемы контроля состояния платы не предусмотрено, комплект поставки также выдержан в минималистском стиле: печатное руководство, видеокабель, переходник S-Video – композитного видеосигнала и программный DVD-проигрыватель InterVideo WinDVD.

Качество изображения при максимальном уровне ФС у FX5200P было лучше, чем у конкурирующей модели Gigabyte GV-R92128VI на базе ГП RADEON 9200, но АФ-режимы плата Gigabyte обрабатывала значительно четче. В тестах на скорость работы борьба между двумя моделями проходила также с переменным успехом.

Мы рекомендуем модель Albatron FX5200P тем читателям, кто вознамерился собрать бесшумный компьютер, не тратя лишних денег.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Albatron Technology URL: www.albatron.ru ЦЕНА: \$100

ASUS V9520 VIDEOSUITE



Плата ASUS V9520 VideoSuite снабжена двумя цифровыми выходами DVI.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Шкатулка с драгоценностями.

11 Фирма ASUSTeK, как правило, предпочитает выпускать графические адаптеры собственной конструкции. Плата V9520 VideoSuite («видеонабор») не стала исключением – ее конструкция совершенно не похожа на эталонную!

Благодаря микросхеме Winbond W83781D с помощью программы ASUS SmartDoctor 2.0 можно следить за напряжениями питания и температурой ГП и микросхем памяти, скоростью вращения вентилятора (он оснащен тахометром) и управлять ею; помимо этого ASUS SmartDoctor 2.0 позволяет контролировать тактовые частоты ГП и видеопамати. Микросхема Philips 7114 обрабатывает видео и телесигнал повышенной четкости.

Приобретая плату V9520 VideoSuite, ты почувствуешь себя богачом: к ней прилагаются хорошо составленное руководство пользователя, инструкция по быстрой установке, два видеопереходника DVI-I – VGA, универсальный кабель-разветвитель с выходом и входом S-Video, программы ASUS SmartDoctor 2.0, ASUS MediaShow SE 2.0, ASUS PowerDirector 2.5 ME, ASUS DVD, игры Black Thorn, Ghost Recon, VR Aquarium, Worms Blaster и демоверсии игр Battle Realms и IL2 Sturmovik.

По скорости работы изделие ASUSTeK соревновалось с платой Gigabyte GV-R92128VI. В тестах Direct3D погавливающее преимущество было на стороне V9520 VideoSuite – с отрывом до 50%, но в OpenGL-тестах лидировала GV-R92128VI – также с превосходством до 50%. Однако здесь у GV-R92128VI было отмечено два серьезных недостатка – низкие максимальные рабочие разрешения ФС-режимов (например, 1280x1024 – для уровня 2X Quality и 800x600 – для 6X Quality) и несоответствие требованиям стандарта DirectX 9.0. Поэтому при одинаковом уровне цен у модели ASUSTeK, по нашему мнению, лучшее соотношение «цена/качество»: она будет более выгодным приобретением.

Принимая во внимание отличную конструкцию, богатую комплектацию и невысокую цену, рекомендуем V9520 VideoSuite в качестве недорогой универсальной видеоплаты.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: ASUSTeK Computer URL: www.asus.com.ru ЦЕНА: \$130



MSI FX5200-TD64: вентилятор здесь скорее для солидности.

MSI FX5200-TD64 (MS-8907)

Вариант для экономного геймера.

12 Модель MSI FX5200-TD64 относится к экономичным видеоплатам. Будучи оборудована маломощным ГП GeForce FX 5200, 64 Мбайт видеопаматью и стандартным набором выходов (VGA, DVI-I, S-Video), она комплектуется весьма скромным набором аксессуаров (переходники DVI-I – VGA и S-Video – композитного сигнала) и программ.

В тестах на скорость работы FX5200-TD64 лишь незначительно проигрывала более дорогим 128 Мбайт моделям на базе ГП GeForce FX 5200 (преимущество последних сильнее всего проявилось на самом сложном игровом тесте Mother Nature из пакета 3DMark03). Если для рачительного хозяина, ищущего наилучшее соотношение цена/производительность, мы рекомендуем платы с ГП GeForce FX 5200 Ultra, то экономным и стесненным в средствах игрокам посоветуем модель FX5200-TD64.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Microstar International URL: www.microstar.ru ЦЕНА: \$80

ВЕРДИКТ

★★★★★

редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

COMPUTER Russian Edition
GAMING
WORLD

ВНИМАНИЕ!

Введена новая БЕСПЛАТНАЯ услуга –
Курьерская доставка по Москве.

Доставка производится курьером в
течение 3х дней на адрес любой
фирмы.

Для оформления курьерской доставки
и получения дополнительной
информации звоните: 935-70-34

**Теперь вы можете оформить
редакционную подписку
на любой российский адрес**

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон
(или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или
ксерокопию). Стоимость подписки
заполняется из расчета:
CGW
6 месяцев - 420 рублей
12 месяцев - 840 рублей

CGW+CD
6 месяцев - 570 рублей
12 месяцев - 1140 рублей

В стоимость подписки включена
доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость
подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в
редакцию копию оплаченной
квитанции с четко заполненным
купоном

или по электронной почте
subscribe_cgww@gameland.ru
или по факсу 924-9694 (с
пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва,
Дмитровский переулок, д 4,
строение 2, ООО "Гейм Лэнд"
(с пометкой "Редакционная
подписка").

Рекомендуем использовать
электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

подписка производится с
номера, выходящего через один
календарный месяц после
оплаты. Например, если вы
производите оплату в октябре,
то подписку можете оформить
с декабря.

справки по электронной почте
subscribe_si@gameland.ru
или по тел. (095) 935-7034

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

☐ На 6 месяцев, начиная с _____

☐ На 12 месяцев, начиная с _____

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс _____

область/край _____

Город/село _____

ул. _____

Дом _____

корп. _____

кв. _____

тел. _____

Сумма оплаты _____

Подпись _____

Дата _____

e-mail: _____

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015

ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный московский банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

КПП: 772901001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала "Computer Gaming World"
за _____ 200_г.

Кассир _____

Подпись платателя _____

Квитанция

ИНН 7729410015

ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный московский банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

КПП: 772901001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала "Computer Gaming World"
за _____ 200_г.

Кассир _____

Подпись платателя _____

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу
subscribe_si@gameland.ru или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты
и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

Тестирование: Ноутбуки для игр

Если не каждый настольный компьютер подходит для игр, то ноутбук и подавно! В этой статье мы исследуем четыре блокнотных компьютера и рассказываем, на что они способны. **Сергей Никитин, Георгий Полищук**



BLISS GREEN732E

Чебурашка в мире ноутбуков.

1 Если бы этот ноутбук был еще и коричневым, сходство с известным детским героем оказалось бы полным. Лицо Чебурашки, как и предполагается, плоское и широкое: размер диагонали экрана – 16 дюймов, разрешение матрицы – 1600x1200 точек. Уши ушастика – это колонки ноутбука, которые по совместительству служат защелками, удерживающими крышку в закрытом состоянии.

Плюс такого решения – хороший звук – ты услышишь своими ушами, а минус в том, что в опущенном состоянии «уши» загораживают разъемы и устройства по бокам закрытого ноутбука: гнездо для подключения к локальной сети, порт FireWire, гнездо PCMCIA, отверстие для «противоугольного» замка, четыре порта USB и комбинированный дисковод DVD/CR-RW. К счастью, не все порты расположены сбоку. На задней панели имеются инфракрасный порт, разъемы для микрофона (также есть встроенный) и наушников, параллельный порт, гнезда для телевизора, монитора и разъем для подключения встроенного программного модема к телефонной линии.

Модемом и Ethernet-контроллером средства связи не ограничиваются. Эта модель также имеет адаптер для подключения к новомодным беспроводным сетям передачи данных Wi-Fi. Тебе, геймер, он может пригодиться для того, чтобы из аэропорта по пути на игровой чемпионат отправить маме электронное письмо. Из привычных компонентов отсутствуют гнезда PS/2 и флорпи-дисковод. И если мышь с USB-портом уже не редкость, то USB-«дискетники» пока еще не столь распространены.

Кроме того, в компьютере установлен процессор Pentium 4 с тактовой частотой 3,06 ГГц (обычный, а не мобильный вариант, причем технология Hyper-Threading не поддерживается, но это ограничение операционной системы Windows XP, которая не умеет вводить сразу два логических процессора в спящий режим), 512 Мбайт оперативной памяти, видеоподсистема на основе мобильной версии процессора ATI RADEON 9000 с памятью объемом 64 Мбайт, жесткий диск емкостью 40 Гбайт и встроенная звуковая подсистема AC'97. Эта весьма приличная конфигурация обеспечивает работу со всевозможными программами – как деловыми, так и игровыми, – запись компакт-дисков, просмотр видео и другие развлечения.

Клавиатура имеет удобные мягкие клавиши, четко обозначающие момент срабатывания. Жаль, что кириллица на ней нанесена тем же цветом, что и латиница.

Ноутбук во время тестирования работал стабильно, ни разу не завис. Производительность оказалась отличной! По тестам 3DMark03 при питании от сети аппарат показал 964 балла, а при питании от батарей – 896 баллов. А вот качество изображения вызвало нарекания – фотографии выглядели чрезвычайно

детальными, но бледноватыми, движение перегавалось плавно, однако во время тряски начинали «плавать» некоторые части картинки по краям дисплея. Кроме того, нас огорчило отсутствие печатной документации (если не считать краткой инструкции по установке). Руководство пользователя находится в PDF-файле на компакт-диске. Комплект программ минимален – проигрыватель InterVideo WinDVD 4 и пакеты для работы с компакт-дисками Easy CD Creator и DirectCD. Зато нам понравилась большая емкость аккумулятора (6450 мА·ч) и хорошее качество звука.

Итак, шикарная конфигурация, отличные средства связи, производительность и стабильность работы – плюсы этой машины. Если вас не смущает отсутствие флорпи-дисковод, маленький набор ПО и проблемы монитора при тряске, эта машина станет неплохим спутником в работе и развлечении.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Nexus URL: www.nex.ru ЦЕНА: \$2420

ВЕРДИКТ



IRU BRAVA 2015 COMBO

Быстрее! Выше! Сильнее!

2 Обнаружив в торговых развалах какую-либо новую игру, я обычно читаю системные требования к компьютеру и с тяжелым вздохом кладу диск обратно на прилавок. По собственному опыту знаю: если сказано, что требуется 64 Мбайт ОЗУ, значит реально необходимо не менее 128. Но с ноутбуком IRU Brava 2015 Combo проблема системных требований тебе не грозит. Когда ты увидишь, читатель, чем начинен этот агрегат, у тебя отпадет нижняя челюсть (береги колени!)

Процессор Pentium 4 в ноутбуке IRU работает на частоте 3,06 ГГц! В этом его сила и одновременно слабость: из-за большого энергопотребления аккумулятор компьютера быстро садится. Вес тоже впечатляет – 3,5 кг. Таким образом, компьютер Brava 2015 относится скорее к переносным, чем к мобильным, он удобен для посменной работы и игры в офисе, на даче, в гостях...

Дефицитом оперативной памяти эта игрушка не страдает – 512 Мбайт хватит для полноценной игры без зависаний и заиканий. Графический процессор GeForce4 MX 440 Go с 64-Мбайт видеопмятью от фирмы NVIDIA тоже

ВЕРДИКТ



неплох: по тесту 3DMark2001 SE ноутбук Brava 2015 получил 4576 баллов. К сожалению, мы были вынуждены использовать тестовый пакет образца 2001 г., поскольку функциональные возможности GeForce4 MX позволяют выполнить только один из четырех тестов нынешнего пакета 3DMark03 от 2003 г. Экран размером 15 дюймов с разрешением 1400x1050 точек просто роскошен: краски яркие и чистые, обзор широкий.

Увы, даже на солнце есть пятна. Играть в динамичные игры на этом ноутбуке ты не сможешь. Детали прорисованы очень отчетливо и наглядно, но передача движения оставляет желать лучшего. Во время скоростной гонки или боевого действия предметы расплываются. Очень сложно подобрать идеальное положение для экрана, одна часть всегда получается слишком светлой, а другая – слишком темной, это основные минусы использованной ЖК-матрицы.

Для воспроизведения звука в передний торец корпуса встроены два небольших динамика. HiFi на них не послушаешь, полного звукового диапазона они не передают, но истошные крики монстров и звуки выстрелов «выплевывают» смачно. Есть в ноутбуке и встроенный микрофон, который поможет записывать голос и тренировать правильный английский, а также станет незаменимым помощником в онлайн-игре. Множество разъемов, среди которых четыре USB для мышей, джойстиков и рулей, существенно облегчат жизнь (попробуй поиграть в какую-нибудь «стрелялку» со встроенной сенсорной панелью!).

Если ты, читатель, человек увлекающийся, тебе понравится встроенный комбинированный дисковод, который позволяет проигрывать DVD-Video (кино!) и записывать CD с музыкой и играми.

В комплекте помимо инструкции, дисков с драйверами и внешнего флэп-дисковода, который подключается через USB, прилагается удобная матерчатая сумка синего цвета со всякого рода кармашками. Она, конечно, не такая модная, как зеленая брезентовая сумка от противогаса, но тоже позволяет выйти в высший свет.

Если ты увлекаешься цифровой фотографией, ты по достоинству оценишь универсальное гнездо для карточек памяти трех типов – оно поможет переносить снимки на жесткий диск, емкость которого, кстати, 80 Гбайт. Тут же можно записывать видео с цифровой видеокамеры, благо разъем IEEE-1394 в ноутбуке есть. И, конечно же, фирма не забыла о встроенном модеме и адаптере локальной сети.

Клавиши на ноутбуке расположены удобно, нажимаются с хорошо ощутимым усилием и дают почувствовать момент срабатывания. В общем, IRU – отличный аппарат для работы, хобби и не слишком динамичных игр.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: IRU URL: www.iru.ru ЦЕНА: \$2099



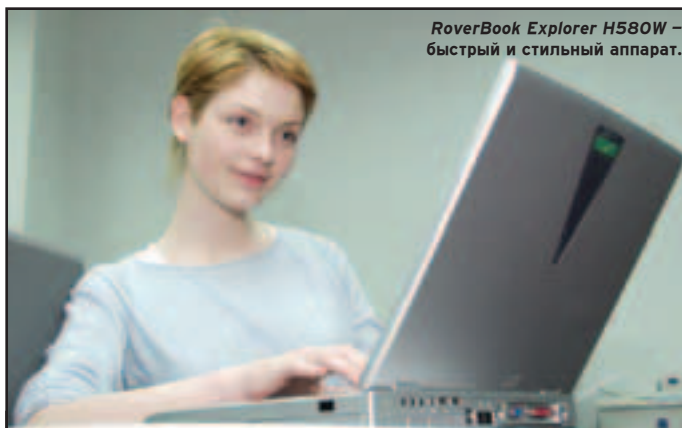
SAMSUNG P25

Samsung P25 отлично воспроизводит видео.

Вам подарок из Кореи.

4 Если бы Джеймса Бонда спонсировала фирма Samsung, она наверняка оснастила бы его ноутбуком P25. Этот тонкий и не слишком тяжелый аппарат (2,65 кг) – настоящая шпионская штука. Процессор Pentium

ВЕРДИКТ ★★★★★



RoverBook Explorer H580W – быстрый и стильный аппарат.

Мощная и тяжелая машина – внедорожник.

Знаваемые марки – это хорошо. Когда ко мне в руки попал ноутбук с маркой Rover, в моей голове сразу выстроилась логическая цепочка – RoverBook-LandRover-мощность и надежность. Действительно, этот компьютер похож на джип – тяжелый, солидный. Поработав на нем, я понял, что такие габариты и масса – неизбежная плата за высочайшую производительность и широчайшие возможности.

Начнем с производительности. Мощности этой системы, построенной на процессоре Intel Pentium 4 3,06 ГГц и оснащенной 1-Гбайт оперативной памятью вкпе с видеоадаптером ATI Mobility RADEON 9000 с 64-Мбайт видеопамью абсолютно достаточно для любой офисной задачи, а также для всех вышедших на данный момент игр. (По результатам теста 3DMark03 при питании от сети мы получили 1065 баллов, от батарей – 966 баллов. Это лучшие показатели в обзоре). Остальное оборудование также впечатляет: жесткий диск емкостью 60 Гбайт, комбинированный дисковод DVD/CD-RW, встроенные звуковой (AC'97) и сетевой контроллеры, модем. Для подключения дополнительных устройств имеется четыре гнезда USB и одно FireWire, свободное гнездо PCMCIA, параллельный порт, порт S/PDIF, гнезда для подсоединения микрофона (также есть встроенный микрофон), наушников, телевизора, монитора и комбинированное гнездо PS/2 для клавиатуры или мыши. Имеется инфракрасный порт. Аккумуляторной батареи емкостью 4000 мА·ч хватает на просмотр DVD-фильма, после чего можно проверить почтовый ящик и немного пообщаться по ICQ.

Надо сказать, что H580W – это скорее переносной, нежели мобильный компьютер. Он тяжеловат (4,35 кг), так что, геймер, если твоя физическая нагрузка ограничивается нажатием клавиш, передвижением мыши и походами в компьютерный клуб, то тебе будет с ним нелегко. В машине используется обычная, а не мобильная версия процессора Pentium, что существенно влияет на длительность работы от батареи. Зато если в дороге станет скучно, а батарея окажется почти разряжена, ты сможешь воспользоваться встроенным CD-плеером, который не требует много энергии.

RoverBook подойдет не только для игр. Хороший 15-дюймовый ЖК-монитор с разрешением 1600x1200, удобная клавиатура (мягкое нажатие, кириллические и латинские символы нанесены разными цветами) и развитые средства связи обеспечивают комфортную работу с офисными пакетами.

К сожалению, в процессе тестирования возникали некоторые проблемы: при прогоне теста 3DMark03 наблюдались зависания, которые «выпечились» переустановкой драйверов графической платы и DirectX. Замечу, что компания Rover Computers представила на испытания наиболее «трудную» конфигурацию – самый быстрый на момент тестирования процессор и максимальный объем памяти. Кроме того, машина новая, и некоторые драйверы, возможно, «сыроваты», а тест 3DMark очень чувствителен к таким вещам. Будем надеяться, что за время, которое пройдет до выхода этой статьи, фирма-изготовитель устранил возникшие проблемы.

На компьютере установлена русская версия операционной системы Windows XP Home Edition. В комплект также входят переводчик PROMT, Антивирус Касперского Lite, Easy CD Creator 5 Basic, проигрыватель InterVideo WinDVD 4. Нельзя не упомянуть об удобной сумке для переноски ноутбука, которая также прилагается.

Отличные впечатления от производительности и комплектации этого ноутбука оказались подпорчены ложкой дегтя в виде проблем с прохождением графического теста. Надеюсь, вам попадется более удачный экземпляр и вы получите высочайшую производительность за весьма умеренную цену. Дерзайте! По-моему, стоит рискнуть, благо производитель дает трехлетнюю гарантию.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Rover Computers URL: www.roverbook.ru ЦЕНА: \$2495

ROVERBOOK EXPLORER H580W

ВЕРДИКТ ★★★★★

4-М с частотой 2 ГГц справится со сложной криптографией, помогая Бонду спасти мир от доктора Но или человека с золотым пистолетом. Графический процессор Mobility Radeon 9000 с 32-Мбайт видеопамятью от фирмы ATI (вечного соперника NVIDIA) тоже не подкачает – покажет на 15-дюймовом экране с разрешением 1024x768 план секретного острова. Оперативной памяти объемом 256 Мбайт и жесткого диска вместимостью 40 Гбайт будет достаточно. Портов в компьютере – полный набор.

Укомплектован P25 неплохо. Помимо понятной инструкции по подключению на русском и английском языках с картинками, я нашел в комплекте три CD – один для восстановления операционной системы Windows XP Professional, второй с системным программным обеспечением, третий с

программой плеера Power DVD для Windows XP. Кстати, P25 разработан для домашней версии Windows XP, и Samsung не гарантирует идеальной работы ноутбука при использовании иной ОС. Вероятно, поэтому нам не удалось выполнить на нем тесты 3Dmark. Также в стандартной комплектации есть флופпи-накопитель, который, к сожалению, является в отсеке только вместо комбинированного дисководов CD-RW/DVD-ROM. На нем Джеймс Бонд сможет записать компакт-диск с отчетом о глазе шефа.

Звук, воспроизводимый двумя миниатюрными динамиками, оказался на редкость неплох (можно даже слушать музыку без большого ущерба для эстетического вкуса). Изображение тоже отличное, вполне сравнимо с кинескопным. Хорошо прорисованы детали и, что примечательно, пла-

ное движение на экране ругает глаз. Клавиши расположены привычно и имеют достаточный ход, но, увы, не позволяют хорошо прочувствовать момент срабатывания.

Мистеру бонгу обязательно понадобится беспроводное подключение P25 к Интернету и гнездо для карточек Memory Stick. И, еще одна находка для Джеймса: вход в систему по отпечатку пальца!!! (К сожалению, эту функцию нужно заказывать и оплачивать отдельно).

Итак, Samsung P25 хорош для работы в дороге, просмотра фильмов DVD-Video и динамичных игр. Мы с удовольствием присваиваем ему звание **«Выбор редакции»**.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Samsung Electronics**
URL: **www.samsung.ru** ЦЕНА: **\$1650**

Первый взгляд: Современная классика

Гениальная клавиатура. Сергей Никитин

Иногда так привыкаешь к вещам, что когда приходит срок их менять, делать этого совершенно не хочется. Вот, например, клавиатура. Обычная клавиатура, на которой еще в *Quake* играл. И привыкаешь к ней, и вспоминаешь столько, и кодре на нее проливал, а все работает. Но ничего не поделаешь – надо менять. Приходишь в магазин, глаза разбегаются. А вот что это у нас вот там? Не моя ли старенькая «клава»? Нет. Жаль, а так похожа! Это клавиатура *Genius Comfy* – выполненная в классическом стиле, но со вполне современными возможностями.

К ним относятся дополнительные мультимедиа-кнопки (восемнадцать штук), разбитые на три группы - для работы в Интернете, для управления проигрывателем и для погружения компьютера в сон, чтобы отдохнуть от тяжелых игровых будней. А вот твоим запястьям, мышцам и суставам рук переутомление не страшно - клавиатура имеет специальную отсеиваемую подставку (на рисунке не показана) для запястий.

Но создатели позаботились не только о тех, кто играет в игры. Шестнадцать клавиш для быстрого доступа к часто используемым функциям текстового редактора и негромкий звук при нажатии на клавиши очень понравятся тем, кто много набирает текст. Вот я, например, остался дово-

Comfy KB-18M относится к пленочным клавиатурам, т.е. контактная матрица представляет собой рисунок на паре гибких пленок, которые прогибаются, соприкасаясь между собой под нажатой клавишей. Тактильные ощущения определяются формой пружинистых резиновых колпачков, расположенных под клавишами. Так вот, в *Comfy KB-18M* эти колпачки довольно упругие, требующие ощутимого усилия для нажатия (одного веса указательного пальца не хватит). Мне нравится, не знаю, как вам, попробуйте сами.

Думаю, что все, кто любит, чтобы современные возможности клавиатуры были заключены в классический дизайн, по достоинству оценят это устройство.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Genius** URL: **www.genius.ru** ГДЕ КУПИТЬ: «Бюрократ»
ТЕЛ.: (095)745-5511 ЦЕНА: \$14

GENIUS COMFY KB-18M



Современные возможности и классический дизайн.

Первый взгляд:
**АВІТ добавит
гуманизма.**

Системная плата для мощного компьютера. **Иван Рогожкин**

Компьютеры становятся похожими на гуманоидов, обзаводятся парными органами. Судите сами: новая технология Hyper-Threading позволяет представить один физический процессор как два логических. Современные графические платы имеют выходы на два мони-

тора, а системные платы оснащаются двухканальной памятью и RAID-контроллерами, которые позволяют параллельно включить два жестких диска. Лаборатория CGW/RE испытала системную плату *ABIT IS7-G* и выяснила, что на ней вполне можно собрать мощный «кавуногий»

компьютер двойного назначения – для работы и игр.

В IS7-G используется новый чипсет (набор микросхем) Intel 865PE. Он рассчитан на самые мощные процессоры Pentium 4 с тактовой частотой 3.2 ГГц и частотой системной шины 800 МГц. Именно с таким процессором мы испытывали плату. Мы вставили в нее графический контроллер RADEON 9700 Pro с 128-Мбайт памятью и два модуля памяти DDR400 общим объемом 512 Мбайт. На быстрый жесткий диск Maxtor 6L020J1 мы установили операционную систему Windows XP и набор драйверов DirectX 9. И что же? 4824 балла по результатам теста 3DMark03 – великолепный результат!

Помимо обычного интерфейса IDE для жестких дисков и CD-ROM на плате есть интерфейс Serial ATA (четыре разъема). Во-первых, он более быстрый (150 Мбайт/с вместо 100–133). Во-вторых, он использует тонкие кабели, которые не мешают воздушному потоку внутри компьютерного корпуса. Если ты любишь возиться с компьютером, добиваясь максимальной производительности, учти, что с помощью встроенного RAID-контроллера ты сможешь заставить два жестких диска Serial ATA работать в паре, увеличив таким образом быстродействие компьютера и объем логического диска.

Еще отмечу контроллер шины IEEE-1394, который поможет тебе, талантливый кинорежиссер, переписать видеофильм с цифровой видеокамеры в компьютер, чтобы смонтировать его, снабдить титрами и озвучить. Единственное слабое место платы – звуковая микросхема ALC650. Она похожа на начальника – гордится высокими регалиями (шестиканальный звук, оптический вход и выход S/PDIF), но сама мало что делает, перекладывая работу по синтезу музыки и расчету трехмерной звуковой панорамы на центральный процессор. Начальник, как водится, требует себе большую зарплату: в самых сложных случаях звуковая подсистема может «слопаться» до 10% процессорных ресурсов. Впрочем, если ты неумоимо стре-



ABIT IS7-G

ВЕРДИКТ ★★★★★

мишься к совершенству, ты легко отключишь внутреннюю звуковую микросхему и установишь в компьютер полноценную звуковую плату со встроенным сигнальным процессором, например, Creative Audigy.

Память можно расширять до 4 Гбайт, не желательно использовать одинаковые модули и правильно устанавливать их в гнезда, чтобы они работали параллельно, ускоряя компьютер. Фирма ABIT, похоже, рассчитывает, что пользователь применит мощный графический акселератор, который займет сразу два гнезда: рядом с разъемом AGP нет разъема PCI.

Приятно, что инженеры фирмы побеспокоились о наших нервах – применили систему управления охлаждающими вентиляторами, которая работает в зависимости от температуры процессора. Учти, сборщик компьюте-

ABIT IS7-G: хорошие возможности для расширения.

ров, ABIT IS7-G имеет максимальные размеры, допускаемые стандартом ATX (305x244 мм), поэтому она скорее всего не войдет в корпус мини-ATX и микроATX. И еще одна приятная вещь: к ABIT IS7-G можно приобрести модуль Media XP (около \$50), он монтируется в пятидюймовый отсек компьютера, вынося на переднюю панель звуковые разъемы и гнезда USB и IEEE-1394: очень удобно!

В процессе испытаний плата работала надежно, запустилась и прошла сложные тесты без проблем. Присваиваем плате ABIT IS7-G знак «Выбор редакции» и рекомендуем ее умелым геймерам для сборки мощного компьютера.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: ABIT Computer URL: www.abit.ru
ЦЕНА: \$175



e-shop
<http://www.e-shop.ru>

Заказы по интернету – круглосуточно!
e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать
с 10.00 до 21.00 с пн по пт
с 10.00 до 19.00 с сб по вс
Тел. (095): 928-0360, 928-6089, 928-3574



Крякнувший Кейс Лойда

Пятничные LAN-посиделки. Лойд Кейс

Каждую пятницу к моему дому подъезжает около десятка машин, из которых выходят странного вида люди и скрываются в моем подвале. Они думают, что приезжают сюда, чтобы поиграть в компьютерные игры по локальной сети.

То есть, конечно, они-то действительно приезжают, чтобы насладиться мультиплеером через LAN, — но есть и еще одна, не столь очевидная причина, по которой я их к себе приглашаю. Для меня главная цель пятничных LAN-посиделок — это проверка стабильности работы компьютерного железа в режиме сетевой игры. Ведь, как известно, из всех программ именно игры являются наиболее требовательными к ресурсам компьютера и совместимости харда и софта, а уж игра через LAN — это вообще совершенно экстремальный режим.

Во время игр по сети я не раз и не два выявлял такие графические и хардверные проблемы, с которыми НИКОГДА не сталкивался в одиночном режиме. Например, звук, прекрасно работавший в однопользовательской кампании, вдруг превращался в отвратительный скрежет в мультиплеере. Странно, но факт: даже игра через Интернет по выделенной линии никогда не выявит столько сбоев, глюков и проблем несовместимости в вашей системе, как игра через LAN.

Разумеется, у всех участников пятничных посиделок есть собственные объяснения этого странного феномена — потрясающей нестабильности объединенных в сеть машин, на каждой из которых по отдельности все прекрасно работает. Например, один из моих друзей, работающий в фирме Apple, во всем винит Windows, утверждая, что данная операционная система — полный сукх. Кстати, по какой-то загадочной причине мои компьютеры начинают виснуть и глючить намного чаще, когда за них садится именно он... А когда на тех же самых машинах играю я, все, как по волшебству, работает нормально — данный факт был многократно проверен на самых разных компьютерах. Ирония судьбы...

Люди, приходящие ко мне на пятничные LAN-посиделки, обязуются соблюдать два условия: 1) не жаловаться на необходимость часто переустанавливать игры, драйвера и другие программы; 2) не возмущаться, оказавшись вынужденными играть на машинах, ПРИНЦИПИАЛЬНО отличающихся от тех, за которыми они сидели неделю назад. В награду за это они (как правило!) получают возможность насладиться мультиплеером своих любимых игр на самом современном, а иногда даже на секретном, экспериментальном железе. Спешу успокоить производителей компьютерных комплектующих, присылающих мне свои новинки на тестирование до того, как те поступят в продажу, — участники LAN-посиделок никак не связаны с компьютерным бизнесом и никому не расскажут про чудо-железяки, которые видят у меня дома. Даже сотрудник корпорации Apple никогда не разговаривает со мной о работе — у нас есть взаимная договоренность не пытаться выудить друг у друга какие-либо конфиденциальные сведения.

Сетевая игра уже давно стала для меня неотъемлемой частью процесса тестирования компьютерного железа. Получив очередную новинку — будь то материнская плата, процессор, видео- или звуковая карта, — я всегда воздерживаюсь от вынесения финаль-

ного вердикта до тех пор, пока не проверю ее работу в самом экстремальном и нестабильном режиме — в мультиплеере по LAN.

За долгие годы я составил список наиболее часто встречающихся проблем и глюков, демонстрируемых играми при попытке

запустить их через локальную сеть. И сейчас я перечислю свои основные претензии к ним в надежде, что игровые разработчики меня услышат и не повторят эти ошибки в своих будущих творениях. Итак.

- Во многих играх LAN-сервер в обязательном порядке пытается установить связь с мастер-сервером. При этом, локальная сеть может быть вообще не подключена к Интернету, но серверу это по барабану.

- Многие игры требуют наличия отдельного CD для каждого участника партии по локальной сети. Я с тоской вспоминаю времена *Age of Empires* и *WarCraft II*, когда одной копии игры было достаточно для подключения к LAN трех человек. Конечно, для семи-восьми взрослых геймеров, во что бы то ни стало желающих сразиться в любимую игру через LAN, купить себе по копии — не проблема. А что делать родителям, которые хотят поиграть со своими детьми? Приобретать на средства семейного бюджета 2-3 экземпляра одной и той же игры? И что потом с ними делать?

- Многие игры почему-то тщательно скрывают номер своей версии. Вернее, не так — они его НЕ выставляют на видном месте, и поиски мелких цифрочек превращаются в сущий кошмар. Совет для разработчиков: оптимальное место для номера версии — главное игровое меню. Ведь когда вы патчите многопользовательскую игру, вы должны пропатчить ее на всех объединенных в LAN компьютерах, — потому что, как правило, разные версии отказываются работать друг с другом.

- Во многих играх отсутствует возможность сохранить многопользовательскую партию. Меня это дико бесит,

Пожалуйста, выключайте в свои творения кооперативный мультиплеер!



особенно в играх, партии в которые гляться долго и могут занять несколько ночей кряду. А больше всего я ненавижу игры, дающие возможность сохраниться, но лишь ЧАСТИЧНО — вы сохраняете своего персонажа, но не можете сохранить игровой мир (речь идет, если кто еще не понял, о *Dungeon Siege*). И когда вы загружаете сохраненную многопользовательскую партию, ваш герой вынужден вновь проговаривать все диалоги, заново выполнять все квесты, таскать туда-сюда бесполезные квестовые предметы — хотя все это он уже проделывал раз 20...

- Последним в моем «черном списке» стоит не претензия, а огромная просьба, даже мольба, обращенная ко всем разработчикам: пожалуйста, включайте в свои творения кооперативный мультиплеер! Меня лично абсолютно не беспокоит, если в этом режиме AI будет вести себя тупо или если игра окажется не идеально сбалансированной. Совместное, кооперативное прохождение игр является совершенно потрясающей формой социального взаимодействия и одновременно дарит вам незабываемые игровые ощущения. Взять хотя бы *Serious Sam*. В одиночном режиме это заурядный, даже слегка однообразный шутер. Но в кооперативном мультиплеере — это нечто потрясающее! Мы очень хотим, чтобы такая возможность присутствовала во всех наших любимых играх.



ВЬЕТКОНГ



Выжженная земля

Кровавый спорт

Жестокий мир *Magic Online*. Роберт Кофрей

Наверняка вы думаете, что онлайн-вая арена, на которой состязаются любители интеллектуальных карточных игр, не является самой грубой и жестокой зоной игрового Интернета. Наверняка вы думаете, что карточная игра через Всемирную Сеть, когда каждый участник уютно сидит дома за собственным компьютером, смягчает страх и нервную напряженность, являющиеся неотъемлемыми элементами «живой» игры в самый опасный для жизни вид покрытых позолотой бумажных карточек с нарисованными на них эльфами, и что истинные фанаты *MTG* смогут наконец-то с облегчением вздохнуть, расслабиться и насладиться любимой игрой в этом онлайн-храме едимышленников, в атмосфере дружеского взаимопонимания со стороны таких же, как они, агентов высокого искусства. Да, в онлайн действительно можно найти несколько таких «родственных сердец», но суровая реальность заключается в том, что большинство тусующихся там игроков ведут себя как сопливые подонки и капризули, которым разве что пепенок не хватает, чтобы подтирать слезы... и еще кое-что, непрерывным потоком льющееся из них.

Думаю, причина этого прискорбного факта кроется в том, что *MTG* – это игра, по сути и механике ВСЕМА напоминающая детсаговский *Pokemon*. Да, да, ведь главное различие между этими двумя карточными забавами – в графическом стиле. Легко смеяться над глупым морским телепузикообразным Пикачу, а вот *Nullmage Advocate* или *Seeker of Skybreak*, судя по их портретам, – настоящие олимпийцы, и к ним, вроде бы полагается относиться с уважением... Так вот, скажу вам откровенно: еще ни в одной сетевой игре я не страдал от глупости и грубости других игроков так сильно, как в *Magic Online*.

Как-то раз, во время партии вдвое на двою, когда наша пара начала проигрывать, мой партнер, виртуозно используя цифры, знаки препинания и нестандартные сочетания букв, легко прорвался через встроенный в игру фильтр нецензурных слов и обрушил на мою бедную голову целый град оскорблений и обвинений. К сожалению, из-за ханжеских «стандартов приличия», установленных в *CGW*, я не могу воспроизвести здесь это выдающееся послание в его оригинальном виде, но если бы мы были рыцарями эпохи короля Артура, то оно выглядело бы примерно так:

«Достопочтенный сэр, с глубоким прискорбием вынужден сообщить вам, что все ваши тактические приемы являются в высшей степени непродуманными. При следующей встрече с женщиной, из чьего чрева вы вышли, я непременно выражу ей свое глубочайшее разочарование совершенно неадекватным уровнем ваших умственных способностей, являющихся не



Но зато они выигрывают в *Magic Online*. ВСЕГДА.

чем иным, как жесточайшей ошибкой природы, а также вашим невероятно глубоким и всепоглощающим невежеством, потому что единственное, на что вы реально можете согнуться – это оказывать самые примитивные плотские услуги мне и моим домашним животным, и сам факт того, что вы стоите рядом со мной на этом поле славы в *Magic Online*, является для меня тягчайшим оскорблением. Все это я скажу, брея густую обезьянью шерсть на спине вашей любимой матушки. Агью».

ОК, я не спорю – вполне возможно, что мы с ним действительно проиграли тогда из-за того, что я захотел приберечь карту *Confound* для заключительной части партии, но неужели в такой ситуации нельзя вести себя чуть более солидно, о мой пышавый девственный друг?! Пользуясь случаем, я хочу сообщить всем недоумкам, которые считают своим долгом печатать что-нибудь вроде «fuggin a\$hholi» каждый раз, когда я кастую *Counterspell*, что их наезд – такие же куцые, чтобы не сказать – кастрированные, как и их колоды после того, как они применяют собственный *Counterspell*, чтобы сбить мой.

Что касается моей колоды, которую я ласково называю «Измена», – изящной, с умом подобранной комбинации голубых карт, включающей множество всевозможных каунтеров, а

также *Persuasions* и *Confiscates*, и способной убивать врагов с помощью их же собственных заклинаний – то она достаточно дешева в денежном эквиваленте. Как правило, мои партнеры сообщают мне это за пару секунд до того, как перейти к настоящей, серьезной ругани. Они почему-то считают, что «украсть» у оппонента карту *Giant Warthog*, усиленную *Serra's Embrace*, и ей же нанести ему финальный удар – это нехорошо. А вот создавать колоды, построенные на выбивании у врага земель или на забрасывании его мелкими существами – это вполне нормально и благородно. Господа, имею честь вам сообщить – я не сам изобрел карты, составляющие мою колоду! Они вполне легальны и официально разрешены – поэтому я никак и не реагирую на обвинения в «использовании дешевки» перед началом партии, а ехидно про себя усмехаясь, даю обладателям крутых и дорогих колод возможность на деле доказать, что они – круче.

Проблема заключается в том, что большинству игроков почему-то не удается одолеть мою колоду, и эти неудачники с куриными мозгами (я называю их неудачниками, потому что во время дуэлей со мной удача от них отворачивается...) изливают свою детскую ярость в нецензурных посланиях. При этом большинство из них даже не доигрывают партию до конца, а внезапно обрывают связь, спасаясь от неминуемого поражения... Согласен, иначе как жалким такое поведение назвать нельзя, но это еще цветочки по сравнению с другим трюком, который часто используют трусливые ублюдки, у которых не хватает гордости даже на то, чтобы кликнуть мышью и, поджав хвост, сбежать с поля боя, – поняв, что на следующем ходу они проиграют, эти уроды просто не жмут ОК в конце своего хода, и игра замирает... Что остается делать в такой ситуации? Некоторое время ты ждешь, а затем сам им «сдаешься», чтобы вернуться в игру и попытаться найти себе другого, нормального партнера.

Почему некоторые игроки ведут себя столь недостойно даже в тех партиях, которые никак не отражаются на их рейтинге, – загадка для моего ограниченного ума совершенно неразрешимая. Возможно, дело здесь в том, что они хотят иметь право утверждать, что НИКОГДА не проигрывали в *Magic Online*? Любовь, карьера, романтика, сексуальная потенция, дружба, спорт, семья и возможность выходить на улицу без того, чтобы на тебя бросались собаки, а дети при виде тебя начинали плакать, – все это давно и необратимо потеряно для них. Но зато они выигрывают в *Magic Online*. ВСЕГДА.

Браво, господа, браво!..



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс

г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

LCD МОНИТОРЫ FLATRON®



ДОВЕРЬСЯ ЧУВСТВУ



FLATRON



T710BH/PH

- 17" монитор FLATRON с плоским экраном
- Динамичный и функциональный дизайн
- Функции BrightView и BrightWindow
- Сертификация по самым строгим стандартам TCO '03



L2320A

- LCD монитор с диагональю 23"
- Футуристический дизайн
- Экранное разрешение 1920 x 1200
- Многофункциональность
- Все разъемы расположены на Медиа-станции

Москва D.V. (095) 252-2030; Технорейд (095) 291-2686; РнК (095) 230-6266; Фалькон (095) 156-83-26; DVM Group (095) 777-1044; Денкекс (095) 787-4999; Сетевая (095) 745-2999; Эко (095) 777-6776; Лидар (095) 185-5382; Ф-Центр (095) 472-6401; Бориско (095) 294-2194; NT Computer (095) 675-1800; POLARIS (095) 756-6567; Текносея (095) 777-6777; М.Видео (095) 777-7775; Мир (095) 780-0000; Эльдрада (095) 500-0000; ЗИСТ (095) 728-4060; Рязань (095) 736-8925; Техносерв Компьютеры (095) 363-9333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; ОУАД (095) 232-3204; Компания ММТ (095) 777-6666; АГ-групп (095) 745-5175; БМ (095) 718-4033; Инкс (095) 914-3333; ОУДМ (095) 105-0700; Виртуальный класс (095) 254-2777; USB Computer (095) 775-8202; Спарт-Мастер (095) 925-8652; Асанта (095) 764-7224; Радикомплекс-Компьютер (095) 863-8178; Парал-Электроника (095) 152-4748; Форум Компьютеры (095) 756-8111; Санкт-Петербург: Эквид (812) 102-4300; ДВА-Нева (812) 225-1100; Саламская ВЕРЕСК (8453) 660000; Баренд; Майко (3852) 244557; Белгород Инфолекс (5722) 263618; Байск; ПАРУС + (3832) 303232; Волгоград: Текно (8442) 979807; Воронеж: POLARIS (3732) 727391; РМАН (0732) 512412; Саме (0732) 732222; Екатеринбург: Клокс (3432) 598021; Компьютер без проблем (3432) 566449; Ижевск: ГРАДИЕНТ (3412) 431822; Иркутск: ГРАДИЕНТ (3952) 258021; Казань: Астрелла (8432) 365272; Калуга: Лето Конец (8642) 564023; Барне: Таласко (8332) 670366; Краснодар: Окей (8612) 601144; Красноярск: Альфа (3912) 211145; Бел-Ижевск (3912) 560699; Липецк: Регата Тур (0742) 484573; Мурманск: Эксалент (8152) 458634; Набережные Челны: ФОРТ ДАЛЛОГ-ТРЕЙДИНГ (8552) 588061; Нефтегогокс: Магнус Компьютер (34612) 40002; Новокузнецк: Кран (3466) 240600; Нижний Новгород: Алтис (8312) 257878; POLARIS (8312) 770055; Новосибирск: Компьютеры Орбита (3832) 486124; Текносея (3832) 332003; Оренбург: КС-Центр (3532) 203160; Пермь: Алтис (3422) 196158; Ростов-на-Дону: Зенит Компьютер (8632) 900000; Технополис (8632) 902111; Симла: Прага (8462) 163287; Рязань (8462) 345435; Саратов: Рета ТЕСТ (8342) 240591; Саратов: Кошачий Маркет (8452) 241314; Сургут: ТЕХНОЛОГИИ (3462) 345005; Тольятти: СД-полис (8482) 377877; Тюмс: Интент (3822) 580056; Тюмс: Арсент (3452) 484774; Челябинск (3452) 463064; Ямало-Техника (3452) 390036; Уфа: Милора (3472) 320988; Казань (3472) 520830; Хабаровск: Компания (4212) 302007; ДВА-Амур (4212) 749520; Челябинск: Некс-384 (3512) 349402; Рязань-Урал (3812) 335812.

Информационная служба LG: (095) 742 7777; <http://www.lg.ru>

LG
Digitally yours

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ С ВЫСТАВКИ Е3 • SPELLFORCE • WC3: FROZEN THRONE

АВГУСТ • 08(15) 2003